N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

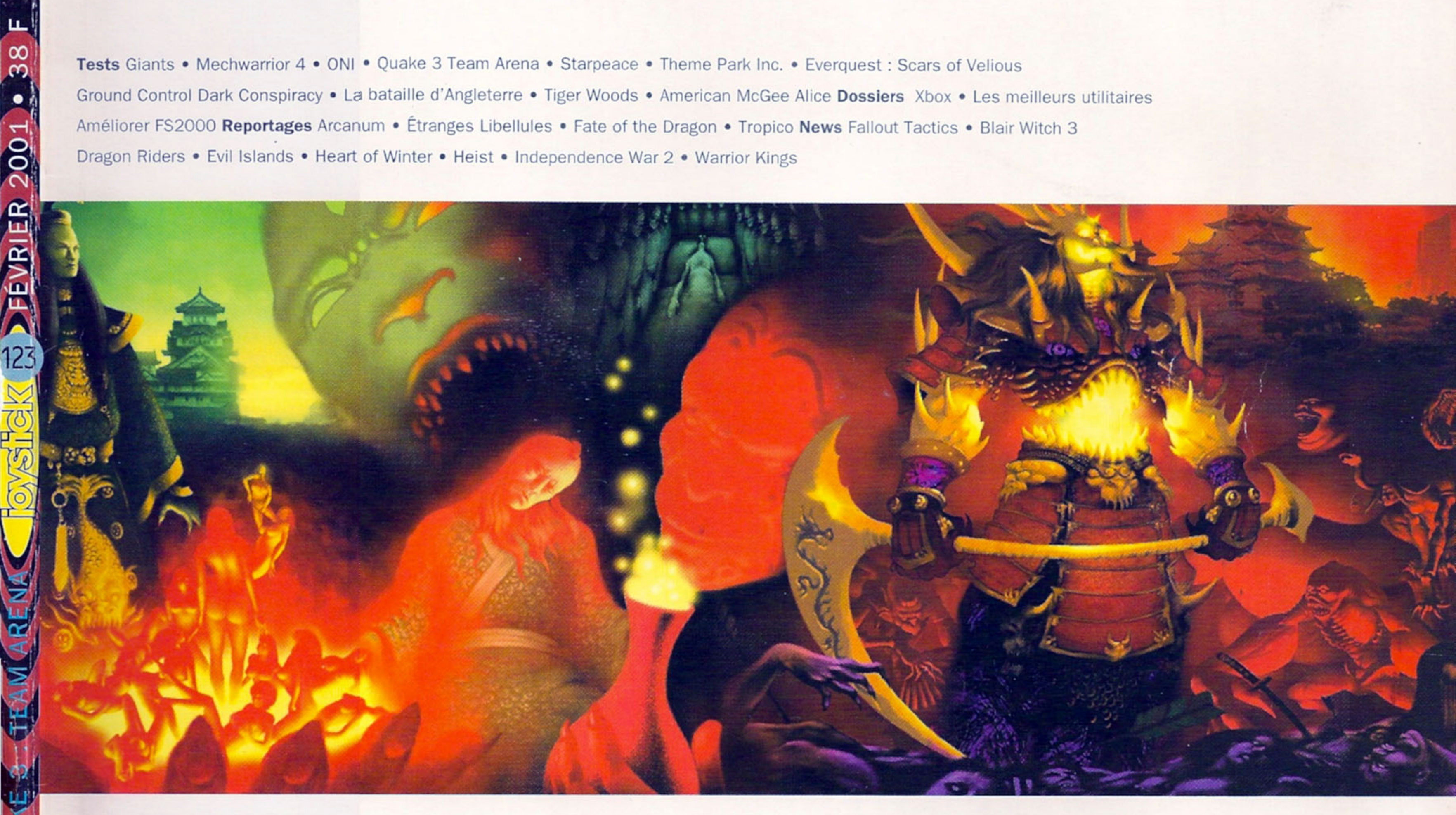
joystick

www.joystick.fr

#123 FÉVRIER 2001

T 2788 - 123 - 38,00 F

Tests Giants • Mechwarrior 4 • ONI • Quake 3 Team Arena • Starpeace • Theme Park Inc. • Everquest : Scars of Velious Ground Control Dark Conspiracy • La bataille d'Angleterre • Tiger Woods • American McGee Alice **Dossiers** Xbox • Les meilleurs utilitaires Améliorer FS2000 **Reportages** Arcanum • Étranges Libellules • Fate of the Dragon • Tropico **News** Fallout Tactics • Blair Witch 3 Dragon Riders • Evil Islands • Heart of Winter • Heist • Independence War 2 • Warrior Kings



THRONE OF DARKNESS

GIANTS • MECHWARRIOR 4 • ONI • QUAKE 3 TEAM ARENA • joystick 123 FÉVRIER 2001 • 38 F • FÉVRIER, FÉ CE QU'IL TE PLÉ

NUMÉRO 123 • FÉVRIER 2001 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH


DÉODORANTS
Ushuaïa
POUR HOMME

ommaire

44



DOSSIER
La Xbox est-elle en passe de détrôner le PC ? De nombreuses rumeurs courent sans que l'on sache vraiment si elles sont fondées, alors voilà enfin du concret qui vous dévoilera les véritables avancées de cette nouvelle console.

56/152



INTERVIEWS
Notre belle Wanda a joué de son charme pour faire avouer aux gars d'Arcanum et à Harvey Smith, le chef de projet de Deux Ex 2, tous leurs petits secrets. Un exploit à lire au plus vite.

162

TESTS
Après de nombreuses péripéties, Giants a su toucher le cœur d'Ackboo qui, dans un état de grâce secondaire, lui décerne le seule mégastar de ce mois.

184

MATOS
C'est soporifique à souhait mais notre ami Doc Caféine a pris son courage à deux mains pour plonger dans les tréfonds du Bios et vous donner tous les réglages qui feront de votre bécane une bête de course.

COUVERTURE
Throne of Darkness
© Click Entertainment / Havas Interactive 2001

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
SIÈGE SOCIAL : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
RÉDACTION : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
TÉL. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
GÉRANTE : Christine Lenoir
DIRECTEUR DÉLÉGUÉ ADJOINT : Pascal Traineau
PRINCIPAL ASSOCIÉ : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
RÉDACTEUR EN CHEF : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
RÉDACTEURS EN CHEF-ADJOINTS : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Simone Audissou
CORRECTRICES : Sonia Jensen et Anne Pavan
SECRÉTAIRE : Nathalie Brun
NEWS : Toute l'équipe
BÊTA-VERSIONS : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
RUBRIQUE MATOS : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
À COLLABORÉ À CE NUMÉRO : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Christophe Gourdin
MAQUETTE CRÉÉE PAR : Stéphane Noël
2ᵉ MAQUETTISTE : Stéphane Noël
MAQUETTISTES : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu, Nicolas Lainé
CORRECTEUR PHOTOGRAPHIQUE : Stéphane Leclercq
ILLUSTRATEUR : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
DIRECTRICE DE PUBLICITÉ : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 **cllefevbre@hfp.fr**
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 **atomas@hfp.fr**
CHEF DE PUBLICITÉ : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33 **jffeneux@hfp.fr**
ASSISTANTE DE PUBLICITÉ : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
PROMOTION : Hélène Chemin **hchemin@hfp.fr**, Anne Levavasseur

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
TÉL. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nᵒˢ) : France 259 F. ÉTRANGER : par bateau 339 F.
PAR AVION : sur demande au 01 55 63 41 15.
ANCIENS NUMÉROS : 03 20 12 86 01
VENTES : Promévente 01 41 34 95 88

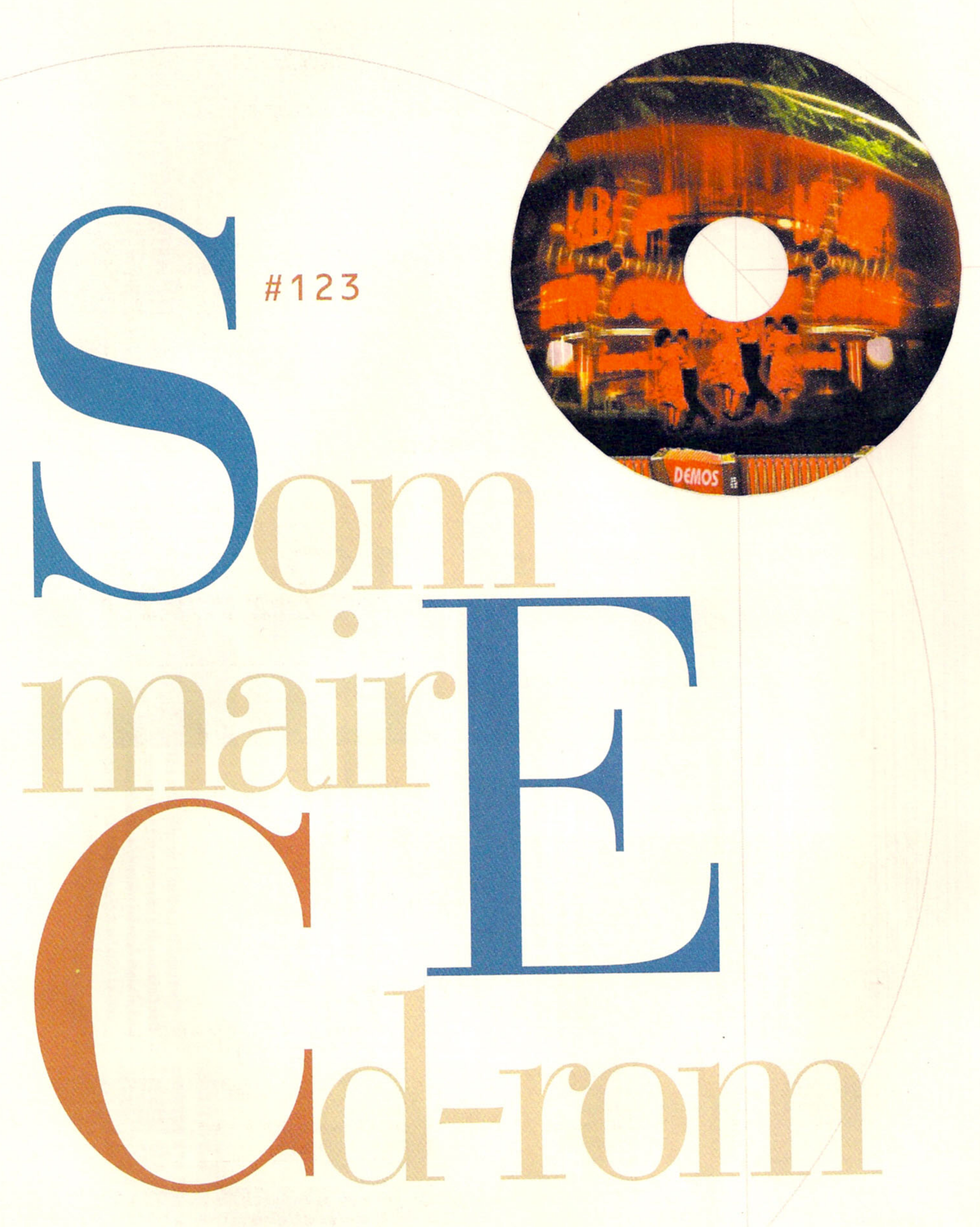
PHOTOGRAVURE : HAFIBA – COMPO IMPRIM
IMPRIMÉ PAR : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
DISTRIBUTION : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un échantillon Elsève Citrus collé en page 51, un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
RESPONSABLE : Frédéric Garcia
RÉDACTION/ANIMATION : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
CENTRE SERVEUR : Nudge Interactive
RÉALISATION DU CD-ROM : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559
Dépôt légal à parution





#123

SommairE Cd-rom

DÉTAIL DU CD-ROM

De mémoire de nain de jardin, je n'avais jamais vu un mois aussi creux depuis la création du magazine. Mis à part le très attendu ONI, il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent. Enfin, nous avons résolu les problèmes des CD défectueux, ce qui n'est déjà pas si mal. Heureusement, la partie Sharewares reste toujours aussi complète, avec le mod Alliance pour Quake 3, des packs de maps pour Unreal Tournament et le nouveau Wasteland pour Half-Life, l'une des modifications les plus plébiscitées depuis Counter-Strike. Nous avons également inclus - ce n'est pas trop tôt diront certains - le kit de développement 2.1 pour Half-Life en version complète (77 Mo). Les créateurs en herbe pourront également découvrir la version d'évaluation de DIV Studio, un logiciel pour créer ses propres jeux. Ne ratez pas non plus PowerArchiver 2000, l'incontournable alternative à Winzip, entièrement gratuit et bien plus performant. Quant au prochain numéro de Joystick, nous vous réservons quelques surprises en matière d'exclusivité !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 350 équipé de 32 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500, de 64 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Comment QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser e programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

Bonus : le kit de connexion À INFONIE

. 6 mois d'abonnement gratuit

. 6 formules d'abonnements pour toutes les bourses

. 10 adresses e-mail

. 50 Mo pour vos pages personnelles

. Un accès haut-débit

. Des services exclusifs

Le Contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présent dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche ÉCHAP ou bien sur ALT + F4.

DirectX 8.0

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 8.0. Vous trouverez la version de DirectX pour Windows 2000 sur le CD du mois dernier.



Contenu du CD n°1

L'exclusivité du mois

DIRECTX8.0 : Répertoire \DATA\DIRECTX8 - Cliquez sur DX80FRN.EXE
KIT DE CONNEXION: Répertoire \DATA\INFONIE\ - Cliquez sur INSTALL.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4 - Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE - Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
LES DÉMOS : Répertoire\DATA\DÉMOS

ONI

Genre : Action
Éditeur : Take 2 Interactive
Système : Windows 95/98/ME/2000, D3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ONI du CD1 et cliquez sur ONI.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Le fichier se dézippe dans C:\JOYSTICK\ONI. Pour jouer, lancez alors ONI.EXE. Pour connaître les combinaisons de touches, suivez le tutorial.





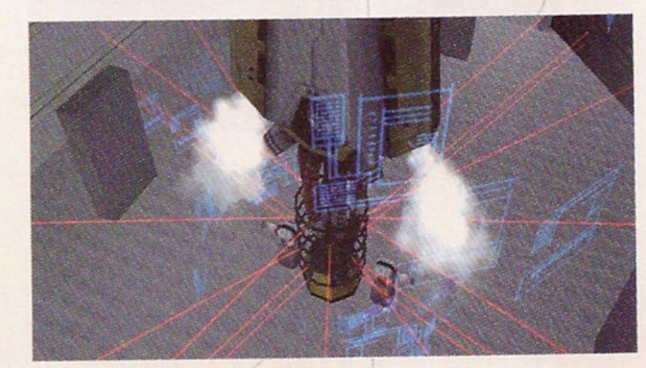
ATTENTION

Cette démo comporte les niveaux d'apprentissage. Elle n'est cependant pas très représentative du jeu lui-même. Je vous conseille donc de consulter le test présent dans ce magazine pour obtenir de plus amples informations sur la teneur du jeu.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.







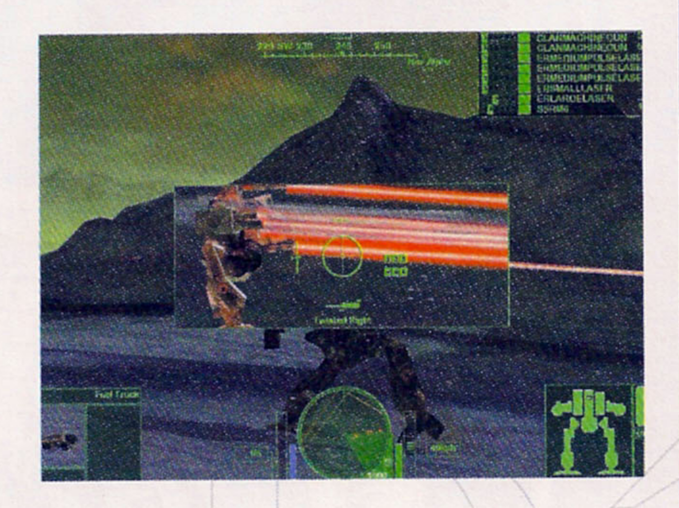
Les démos

MECHWARRIOR4

Genre : Tactique
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECHWAR4 du CD1 et cliquez sur MECHWARRIOR4.EXE.



Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0., joystick recommandé.

Mode d'emploi :

Le jeu se dézippe dans C:\WINDOWS\TEMP\MCHW4TRIAL. Installez-le en cliquant sur SETUP.EXE. Allez ensuite dans le menu Démarrez de votre PC et sélectionnez Microsoft Games. Les contrôles se trouvent dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.













STARSHIP TROOPERS

Genre : Stratégie temps réel
Éditeur : Microprose
Système : Win 95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TROOPER du CD1 et cliquez sur STARSHIPTROOPERS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\TEMP\TROOPERSDEMO et cliquez sur SETUP.EXE. Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Microprose.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Les démos

TOMB RAIDER 5

Genre : Aventure / Action
Éditeur : Eidos
Système : Win 95/98/Me/2000, Direct 3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMBRAIDER du CD1 et cliquez sur TOMBRAIDER.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Indiquez dans quel répertoire vous voulez dézipper le fichier et cliquez ensuite sur PCTOMB5.EXE. Configurez vos touches dans le menu des options.

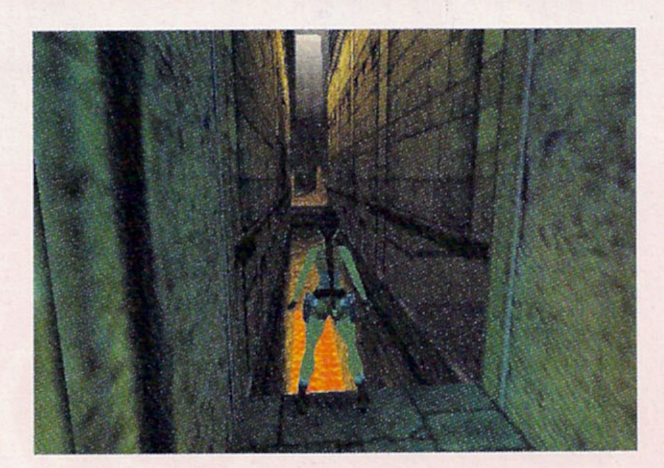
Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.











SWAT 3 ELITE EDITION

Genre : Action
Éditeur : Sierra
Système : Windows 95/98/Me, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SWAT3 du CD1 et cliquez sur SWAT3EE.EXE.

Remarque

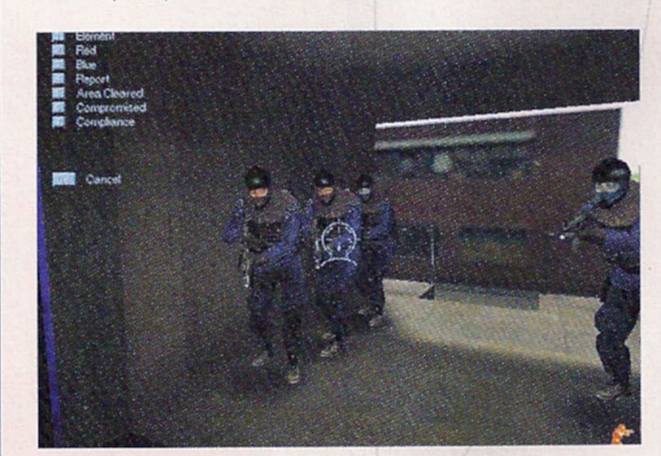
Nécessite l'installation de DirectX8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Sierra.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.





Plongez
au cœur du son
attention devant
surveillez vos arrières
à gauche, à droite
dessus, dessous
et tout autour...

* Vivez l'Expérience

ve the
xperience*





Le son Dolby® Digital 5.1 est devenu, aujourd'hui, la référence de la qualité sonore. Accédez à cette nouvelle dimension grâce à la nouvelle gamme de cartes son Sound Blaster® Live! 5.1, premières cartes audio au monde certifiées Dolby®.

Offrez à votre système des enceintes Dolby® Digital 5.1 telles que les Desktop Theatre™ 5.1 DTT2200 et laissez-vous surprendre par un niveau de perfection acoustique jamais atteint. Plongez, maintenant, dans le réalisme sonore absolu.

CREATIVE®
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

Les démos



Quake 3 Team Arena

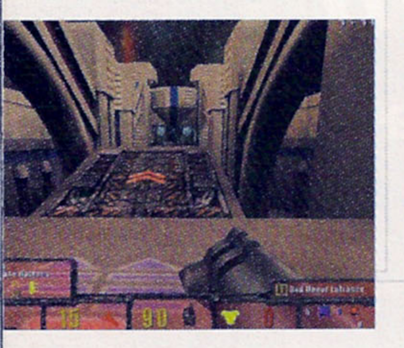
Genre : Action
Éditeur : Activision
Système : Windows 95/98/Me/2000, OpenGL

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\Q3TEAM du CD1 et cliquez sur QUAKE3TEAMARENA.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.





Mode d'emploi

Allez dans C:\PROGRAMS FILES\TEAM ARENA DEMO\ et cliquez sur TAQUAKE3.EXE. Les touches sont dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



Escape from Monkey Island

Genre : Aventure
Éditeur : LucasArts
Système : Win95/98/Me/2000, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MONKEY4 du CD1 et cliquez sur FRACOMPLETE.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX8.0.



Mode d'emploi

Allez dans C:\PROGRAMS FILES\LUCASARTS\DEMO DE MONKEY 4\ et cliquez sur MNKYDEMO.EXE. Pour connaître les touches, allez dans le menu des options.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.



HALF-LIFE SDK 2.1

Exceptionnellement, vous trouverez sur le CD n°1 le kit de développement d'Half-Life dans le sous-répertoire \DATA\HalfLifeSDK



Contenu du CD n°2
Joystick N° 123

REMARQUE

pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX8.0a se trouvant sur le CD N°1, si ce n'est déjà fait.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

Répertoire \DATA\SHAREWARES

AUDIO

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

18-WACOLDMETTLE.ZIP	Skin Winamp
87-SATELLITE.ZIP	Skin Winamp
BLACKWHITEBEARDANCE-1277-0.EXE	Plug-in Winamp accéléré 3D
DJGRUNY-PULSION.ZIP	Musique MP3
HOTAMP.EXE	Contrôle Winamp au clavier
IPHAISTOS.ZIP	Skin Winamp
TBX-V1.0-FINAL-FULL.ZIP	Lecteur de MP3 TBX 1.0 spécialisé dans le mixage
WINAMP271_FULL.EXE	Lecteur de MP3 Winamp 2.71

COMMUNICATION

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

BIDEsetup.CNet.exe	BlackIce Defender 2.1 cn, Firewall
copernic2000_456.exe	Copernic 2000 4.56, agent de recherche web
fg093b.exe	FlashGet 0.93 bêta, gestionnaire de téléchargement
mirc582t.exe	Mirc 5.82t, client IRC
msnsetup_min.exe	MSN Explorer 6.00.0010.0909, navigateur MSN
NetiUS.exe	Neti, gestionnaire de favoris
Opera501_final_java.exe	Opera 5.01 avec Java, navigateur Internet
POPIt Setup.exe	PopIt !, notificateur de mail
protr300.zip	Winsock FTP Daemon 3.00 RC-2, serveur FTP
susetup.zip	FTP Serv-U 2.5i, serveur FTP
TopDogSetup.exe	TopDog Search Engine Analyzer/Submitter 5.8.0.115
WS_FTP7Beta1.exe	WS FTP Pro 7.0 Beta 1, client FTP

GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

Vous trouverez dans ce répertoire les fichiers suivants ainsi qu'un grand nombre d'images pouvant servir de fond d'écran. Pour visionner ces images, passez par l'interface du CD-Rom.

2020S.ZIP	20/20 2.2.6, visualiseur d'images
DI_C-METAL.EXE	Pack d'icones pour Windows
DI_C-VAIO.EXE	Pack d'icones pour Windows
DI_SOFTWARE.EXE	Pack d'icones pour Windows
DMG_CHROME.ZIP	Demomakers, démo 3D
DOAS.ZIP	Demomakers, démo 3D
DVDPLAY.ZIP	Fusion DVD Player 1.06, lecteur de DVD
DVDUPDATE107.ZIP	Mise à jour de Fusion DVD Player 1.06 vers 1.07
DVDUPDATE108.ZIP	Mise à jour de Fusion DVD Player 1.07 vers 1.08
DXM-MENTAL_EXCESSION.ZIP	Demomakers, démo 3D
FR-08.ZIP	Demomakers, 64ko
HEAVEN.EXE	Demomakers, 64Ko
IMAGER_BETA.EXE	Futuris Imager 2.0 Alpha 1, visualiseur d'images
INFLCMAX.ZIP	Demomakers, démo 3D
LATTICE.ZIP	Économiseur d'écran accéléré OpenGL
MARSVIEWER3.ZIP	Économiseur d'écran accéléré OpenGL
PVBETA.EXE	PolyView 3.50 Beta 8, visualiseur d'images

JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

4X4ED.ZIP	Éditeur de circuits pour 4x4 Evolution
ALLIANCE20-21.EXE	Mise à jour du mod Alliance 2.0 vers 2.1
ALLIANCE20.EXE	Quake 2, Mod Alliance 2.0
BLACKLAKEBG.ZIP	Baldur's Gate 2 : 12 portraits
BUFSOUNZ.ZIP	Baldur's Gate 2 : de nouveaux sons
CAMPAGNE HEROES III.ZIP	Heroes of Might & Magic III : campagne
CARTES ET CAMPAGNE.ZIP	Starcraft et Broodwar : cartes et campagnes
CSPHL_MAPPACK.EXE	Counter-Strike : pack de cartes
CS_WAAAZZAAAHHH.ZIP	Counter-Strike : sons budweiser
DM-DEEPUNDER.ZIP	Rune : carte
DUSTCITY.EXE	Counter-Strike : carte
GP3ED113.EXE	GP3Edit 1.13 : éditeur pour GP3
LAKEFRONT.ZIP	Mechwarrior 4 : carte
LM_A_20.EXE	Half-Life : Mod Laser Mod
MAPPACK POUR UT.ZIP	Unreal Tournament : pack de cartes, models...
MAPS_CD.ZIP	Counter-Strike : 2 cartes
MICKMAPS.ZIP	Rune : cartes
MMDXMP_CTF.EXE	Deus Ex : Mod multijoueur
OLDMODBUGFIX.ZIP	Quake 3 : fix pour les anciens Mod avec la 1.27g
REQ3A-V1.EXE	Quake 3 : Mod Requiem
TD_FEMALE_SWAT.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
TD_FEMALE_TANGOS.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
TD_HYSTERIA.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
TD_MALE_SWAT.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
TD_MALE_TANGO.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
TD_WEAPON_PACK.ZIP	SWAT 3 : modèle de personnage
UTBONUSPACK.ZIP	Unreal Tournament : pack de cartes, models...
UTBONUSPACK2.ZIP	Unreal Tournament : pack de cartes, models...
UTBONUSPACK4.ZIP	Unreal Tournament : pack de cartes, models...
UTINOXXPACK.ZIP	Unreal Tournament : pack de cartes, models...
WHLBETA2_WIN.EXE	Half-Life : Wasteland 2.0
WQ3B11AAS.ZIP	Quake 3 : cartes pour le Mod Western
WQ3B11FULL.EXE	Quake 3 : Mod Western
WW2WPN_UO33.EXE	Rogue Spear Urban Ops ou Covert Ops : Mod WW2

PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

BG1DX8INTL.EXE	Rend Baldur's Gate 1 compatible avec DirectX8
BGTALESDX8INTL.EXE	Rend Baldur's Gate 1 add-on compatible avec DirectX8
CALLTOPOWER2V11.EXE	Civilization : Call to Power 2 v1.1
CMR2PATCH105.EXE	Colin McRae Rally 2 v1.05
FRENCH4X4PATCH.EXE	4x4 Evolution : patch du 21.12.00
HITMANSP1.EXE	Hitman Service Pack 1
KUFDEMO102B.EXE	Kingdom Under Fire 1.02b
NOLFMAPPACK001.EXE	No One Lives Forever : packs de cartes
NOLFUPDATE001.EXE	No One Lives Forever 1.001
QUAKE3NOMMX_127G.ZIP	Quake 3 1.27g, non MMX
QUAKE3V127G.EXE	Quake 3 1.27g
REDALERT2V1003.EXE	Alerte Rouge 2 v1.003
SUDDENSTRIKEV11.EXE	SuddenStrike v1.1
UO252US.EXE	Rogue Spear UO 2.52 version américaine
VP3V3089.ZIP	Virtual Pool 3.0 v.3.0.8.9

PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

POWARC61.EXE	PowerArchive 2000 6.1

UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

BG2.ZIP	DesktopX, thème
DIV_TRIAL.ZIP	DIV Studio
DX ON W2K.ZIP	DesktopX, thème
DX60A.EXE	DesktopX 0.60 Beta
DXUN13.EXE	DirectX Uninstaller. Fonctionne de la version 3 à 8
EDITPADCLASSIC.ZIP	Edit Pad Classic 3.5.3 (Bloc-notes amélioré)
FAUXS-X (LASTSTEP) V55D.ZIP	DesktopX, thème
HOTCPU.EXE	Hot CPU Tester 0.93 Beta, diagnostic système
MPBONUS_NET.EXE	Windows Media Player 7, packs d'amélioration
ORGANIZER.ZIP	Family Organizer 4, agenda
POWARC61.EXE	PowerArchiver 2000 6.1, gestionnaire d'archives (ZIP...)
QI JANVIER 2001.ZIP	Fanzine lecteurs
SETUP_BLAZEMP.EXE	Blaze Media Pro 2001g, lecteur multimédia
WB21.EXE	WindowBlinds 2.1, shell
WRAR28B2.EXE	.WinRAR 2.8 beta 2

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEURS

ON VA VOUS SOIGNER !

BUNGIE

ONI

ET C'EST TOUT DE SUITE.

ccom.fr

AKE 2

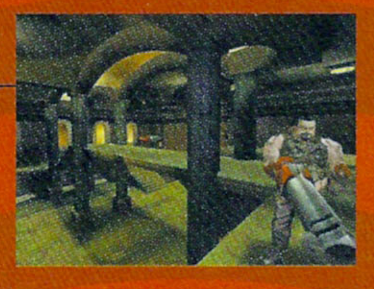
PC CD ROM

PlayStation 2

Mac

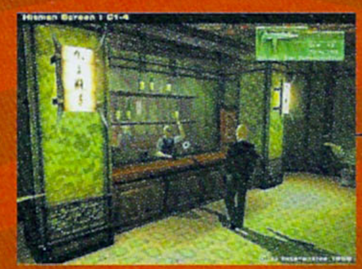
ROCKSTAR

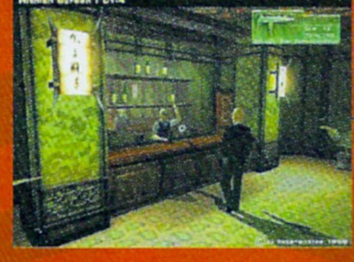
Quake 3 1.27 h



Le tout dernier driver sorti par l'équipe d'Heidi Software ne fonctionnera pas avec les versions 1.17 ou inférieures. Cet upgrade (le g) est principalement destiné aux administrateurs réseau pour la gruge du handicap. Le 1.47h, à l'inverse, s'occupe de différents problèmes comme le bug du modèle de James, celui du Bot Routing. Il corrige les problèmes de CD key conjointement à Team Arena. La sensibilité a aussi été remise à la normale suite aux manifestations qui se sont déroulées à Austin, Texas. L'équipe d'ID a ajouté avec beaucoup d'humour que ce patch augmentait la fluidité du jeu de 20 FPS.
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=525 (18.6 mégas)

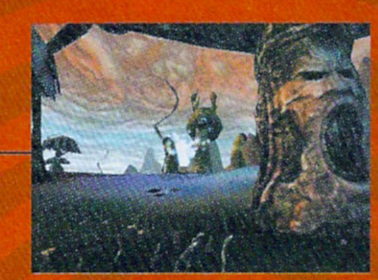
Hitman ! Codename 47. Service Pack 1A





Chez Eidos, on innove grave ce mois-ci, et on ne craint plus les rires. En effet, ici, les patches ne se nomment plus « patches » mais pudiquement « Service Packs ». Bizarrement, ils ne rajoutent rien de comparable à de vrais services packs mais corrigent des bugs qui portent toujours le même nom, sans doute faute d'imagination. Au programme, les problèmes d'armes survenant en rejouant un niveau ont été corrigés ; les utilisateurs de 3dfx auront des maps de jungle corrects ; le danseur dans le niveau Gunrunner's Paradise n'est plus confondu par le soft avec un cadavre ; le ALT-TAB fonctionne correctement ; le scroll lock permet de mettre le jeu en mode Ralenti. Ah si tiens, c'était bien un service pack alors.
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=855 (2.6 mégas)

Sacrifice Patch 2



Le second patch pour Sacrifice désactive le fog table, règle les capacités du Fallen à quelque chose de plus normal, ajoute le support TCP/IP en local et via Internet, et enlève le bug très rageant du SacDoctor qui faisait la queue en attendant son tour. Donc c'est la fête.
ftp://ftp.joystick.fr/patchs/sacrificepatch2.exe (4.9 mégas)

Février, c'est trop tard pour la galette des rois.

patches

Et puis d'ailleurs, les galettes ça se patche pas.

Diablo Patch 1.04



Juste avant Noël, Blizzard s'est fendu d'un méga patch pour Diablo II. Même s'il n'est téléchargeable nulle part puisque le jeu s'upgrade lui-même comme un grand, on vous en parle, histoire de voir toutes les choses qui ont changé. Du côté des bugs, des dizaines de choses ont changé. Parmi les choses les plus énervantes : l'erreur qui causait la disparition de l'amulette prismatique de l'anneau de corail ou d'autres ingrédients pour le cube Horadric a été éradiquée. La charge du paladin ne génère plus un monstre à zéro PV. Équiper le barbare avec une épée à deux mains alors qu'il en tenait déjà une ne causera plus une déconnexion des realms. Les bugs qui permettaient aux joueurs de courir à une vitesse surhumaine, ainsi que d'utiliser des armes interdites, ont été supprimés. Amélioration de la compatibilité avec les lecteurs de CD-Rom de marque Delta. Une trentaine de bugs mineurs sont aussi corrigées par ce patch.
Côté améliorations et nouveautés, que du très bon : données des persos traitées beaucoup plus rapidement par les realms, ajout d'une nouvelle passerelle battlenet dans le menu principal, et ajout d'une option pour changer le mot de passe. Les graphs de Duriel sont désormais pré-rechargés avant de rentrer dans sa turne, ce qui évite de pouvoir se faire buter par ce dernier avant la fin du chargement. Une option de contraste très utile pour les possesseurs de Voodoo a aussi été ajoutée. Le sort de nécro d'explosion de cadavres cause un peu plus de dégâts ; la santé et la mana ne descendent plus progressivement mais d'un coup, ce qui est indispensable pour se rendre compte immédiatement des dégâts. Un message indiquant que les armes de lancer viennent à manquer a été rajouté, le Grim Shield voit sa compétence de blocage passer de 0 à 10.

No One Lives forever Patch 1.001

Le patch international 1.001 pour No One Lives Forever règle une foule de bugs avec la mémoire, élimine les problèmes d'inventaire qui survenaient après être tombés dans les pommes. Attention, les sauvegardes de la version de base ne marchent plus avec ce jeu une fois patché. C'est ce qu'on appelle pudiquement la « John Romero's invisible touch ».
http://www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=842 (13.7 mégas)





Bob Arctor

trop
fort!

WingMan Force 3D



WingMan RumblePad™



WingMan Formula™ Force GP

Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan® Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif ; vous ne pouvez que l'emporter. Logitech®, et la fiction devient réalité! **www.logitech.com**





COURRIER

Quand je vais au Macdo à côté de chez moi et que je commande un Sundae, ils oublient toujours les cacahuètes. Je ne sais pas pourquoi, ça fait des années que ça dure, ils oublient toujours les cacahuètes. Je pourrais gueuler, sauter par-dessus le comptoir et éclater la tête du caissier sur la machine à milk-shake en lui disant : « TU *bong* VAS *bong* ME *bong FOUTRE *bong* DES *bong* CACAHUÈTES *bong* BORDEL ! *bong* » Mais non, je ne le fais pas. Je suis beaucoup trop timide pour ça, alors je baisse les yeux et je m'en vais, presque en larmes, avec mon Sundae sans cacahuètes. Pourquoi je vous parle de ça ? Parce que le courrier des lecteurs, c'est la même chose. On est atterré de voir la quantité de lettres sans intérêt qu'on reçoit. Et pourtant, on laisse faire, on n'ose rien dire, et ça dure depuis des années. Mais là, maintenant, je veux des cacahuètes dans mon Sundae, et j'ai envie de vous expliquer ce qui se passe avec le courrier des lecteurs. Chaque mois, on se retrouve avec 500 messages à lire, que ce soit en version papier ou en version e-mail. Dans le tas, il y en a, allez, au minimum 480 qui sont des questions com-plè-te-ment inintéressantes. « Bonjour ! Je voudrais savoir où trouver un programme pour... » Allez hop, à la poubelle ! « Salut ! J'ai acheté Dragon Fighter 6 et quand je lance le jeu, Windows m'affiche le message d'erreur 0X034... » On enfonce la touche Suppr. « Hello ! Je n'arrive pas à faire marcher ma carte XG03 sur le bus PCI multichannel du... » D'accord, au revoir. Et le pire de tous, celui qui donne envie d'y aller au Magnum 357 : « Pourriez-vous m'envoyer des cheat codes pour... » Les amis, je vais être très franc avec vous : ce genre de questions, on s'en cogne ! Et l'immense majorité des lecteurs de Joystick, ils s'en cognent grave aussi, ils ne veulent plus voir ça dans leur rubrique Courrier. Le plus terrible, c'est que pour répondre à ces questions, il suffit en général de vingt secondes de recherche sur le Net, ou de poster dans un des nombreux forums d'aide qui existent sur la toile (tenez, les forums du site web du www.joystick.fr par exemple). Alors par pitié, pour cette nouvelle année, tournez sept fois le curseur de la souris à l'écran avant de nous envoyer un e-mail.
Vous avez une réflexion à faire sur un jeu ? Une expérience que vous voudriez faire partager aux lecteurs ? Vous voulez qu'on sache ce qui vous plait ou qui vous déplait dans le magazine ? Vous avez le numéro de portable de la jeune chanteuse Alizée ? Alors écrivez-nous, on vous attend les bras ouverts.
L'adresse, c'est courrier@joystick.fr (elle devrait être fonctionnelle ce mois-ci). Pour ceux qui savent encore former des mots avec un vrai stylo, comme au temps jadis :

Joystick, Courrier des lecteurs,
124 Rue Danton, TSA 51004, 92538
Levallois-Perret Cedex

Oh les lourds

Quand je joue à Counter-Strike, mon perso se bloque, mais je vois les autres bouger. À ces moments, mon ping peut aussi bien être 200 ms ou 2000 ms. Parfois s'affiche le message « warning : cl_FlushEntityPacket ». Ma connexion est une carte modem HCF V90 56K, je suis abonné à Wanadoo.

Fab

Cher Fab, merci de m'avoir donné de tes nouvelles. Ici aussi, à Joystick, tout va très bien. Je te souhaite une bonne année 2001. Bisous.

Bonjour, j'aimerais savoir s'il existe un site où l'on peut télécharger un programme pour créer des thèmes de bureau.

Clad

Oui, bien sûr : www.moi-alizee.com.

C'est pas chiant de répondre à toutes ces lettres débiles ? C'est bien payé au moins ? Parce que moi, je supporterais pas mais bon... Voilà ma requête : je possède une G400 et Severance ne veut pas tourner sur ma bécane (« D3DCAPS-NOTSUPPORTED » dixit lui-même) Aha ! J'ai essayé avec les drivers Open GL de Matrox mais ils ne sont compatibles avec aucun jeu... d'où la question : « J'abandonne ? »

Red Eyed Child

Si, c'est parfois assez pénible de répondre à toutes ces lettres débiles, particulièrement quand on me copie-colle des messages d'erreur en me demandant une solution. Dans ces cas, oui, j'ai souvent envie de me jeter par une fenêtre en hurlant de terreur.

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 – 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

Tips, soluces, astuces, etc. :
crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site :
www.joystick.fr
Cliquez sur « Contact ».

Propositions de programmes, images, maps, etc. à intégrer au CD de Joy :
cdrom@joystick.fr

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la Direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mulot paresseux

Bonjour. Je viens d'acheter une souris Logitech optique et quand je la déplace rapidement, le curseur ne suit pas le mouvement. Est-ce normal ? Est-ce à cause du balayage ou y a-t-il un problème ?

Brumax

Fallait suivre, cher Brumax. Cela fait des années que nous vous avertissons régulièrement que les souris optiques perdent un peu la tête lorsqu'on les bouge trop rapidement. La caméra placée à l'intérieur et chargée de détecter les mouvements de la souris sur la surface du tapis n'arrive plus à suivre à partir d'une certaine vitesse. Si vous secouez votre mulot comme une brute, restez-en à la souris à boule.

Dans l'os

J'ai récemment acheté le jeu Shogun Total War chez un revendeur. Seulement, quand je me connecte à EA/Play, le jeu dit que mes informations sont incorrectes. Je suppose que la clé CD est en cause, mais alors, comment puis-je faire pour en avoir une autre ? Faut-il que je rapporte la boite pour acheter le jeu neuf ?

Arnaud

Hmmm, donc d'après ce que je comprends, vous avez acheté Shogun Total War d'occaze et le serveur EA vous jette lors de l'identification pour le multijoueur... Il peut y avoir plusieurs raisons. Vous n'arrivez peut-être pas à lire correctement la clé CD (on confond souvent les zéro et les O, les G et les 6...), dans ce cas, il faut plisser les yeux et essayer toutes les possibilités. Mais, sans vouloir vous décourager, je pense plutôt que le premier propriétaire de cette boîte de jeu s'est tranquillou gardé le code pour lui et continue de jouer sur le Net avec une « copie de sauvegarde » qu'il s'est fait en douce et en toute illégalité... En clair, vous l'avez dans l'os, et je vous conseillerais effectivement de demander le remboursement du jeu au revendeur en expliquant gentiment le problème, puis d'acheter le jeu en version neuve. Vous le saurez maintenant : évitez d'acheter les jeux d'occasion lorsqu'ils demandent une clé d'identification unique pour le multijoueur, parce qu'on ne peut jamais savoir ce qu'en a fait le premier acheteur du jeu.

Blame Canada

Salut. Étant un fou habitant au Quebec (oui le pays des caribous fous), je me pose une question un peu stupide mais je suis sûr qu'une réponse me sera fournie. Pourquoi il n'y a pas d abonnements pour le Canada car en hiver, par moins vingt degrés, avec les caribous qui chargent, il faut vraiment le vouloir notre Joystick, alors qu'on pourrait le recevoir dans la boîte aux lettres et le lire tranquillement au coin du feu, et aussi profiter de vos rabais pour avoir un jeu avec le mag. En espérant une réponse...

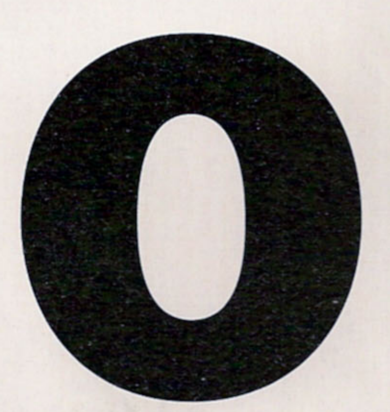
Vincent

Tabernacle d'ostie de ciboire d'hôtel de Dieu, c'est vrai qu'il faut se les taper, les 20 bornes au milieu de la forêt pour arriver chez le libraire. Cela dit, la Nature est tellement belle au Canada, et en chemin, vous aurez peut-être l'occasion de croiser un sympathique trappeur qui vous emmènera manger une bonne poêlée de tripes de castor au sirop d'érable dans sa cabane. Alors bon, ça pas être bien désagréable. Quand j'y pense, je vivrais bien au Canada moi, autant pour les tripes de castors que pour la politique fiscale... Mais bon, en ce qui concerne les possibilités d'abonnement hors de France, malheureusement, c'est impossible et ça devrait le rester un bon moment. Nous, petits pigistes, insignifiants rouages de ce gros mécanisme qu'est la presse magazine, nous n'avons bien sûr aucune prise sur ce genre de problèmes. M'enfin, je pense qu'au niveau logistique, ça doit être le cauchemar à organiser et que ça doit coûter une fortune.

THRONE OF DARKNESS THRONE OF DARKNESS

PAR FISHBONE

Comme nous l'expliquait si bien le reportage du mois dernier, Throne of Darkness est un Diablo-like tout ce qu'il y a d'avéré. Le gameplay, basé sur l'aspect compulsif de la bête (copyright Wanda), tente cependant de sortir son épingle du jeu en apportant son lot d'innovations. Au programme, une vraie identité graphique, des combats en équipes, plein de sorts, et quatre campagnes distinctes.



uaip', c'est clair, la mode est assurément aux machins-like, ces temps-ci. Après tout pourquoi pas, tant que le joueur y trouve son compte. Throne of Darkness est donc un Diablo pur jus de crevettes, et pour cause puisque ses auteurs sont des anciens de Blizzard North. Plutôt que de l'heroic-fantasy classique, ils nous servent ici une ambiance japonaise féodale toute empreinte de magie et de mythologie. Pour ceux qui n'ont pas lu le reportage du mois dernier, rappelons vite fait de quoi qu'y cause donc, le jeu de la couv' deuss mois-ci. L'objectif est de déloger un certain Dark Warlord (on admirera l'originalité du nom), qui, du haut de son château situé au sommet d'une montagne (double combo pour l'originalité...), terrorise les alentours avec son armée de zombis et de « monstres » (triple combo, finish him ! Bon, plus sérieusement, ce sont ces créatures qui sont inspirées de la mythologie japonaise). Le voisinage de ce désagréable personnage est composé de quatre châteaux, chacun d'eux étant occupé par un seigneur de guerre. Ces seigneurs n'ont pour unique but que de manger des nems, courir la geisha, et accessoirement détruire l'infâme voisin. En mode solo, cela signifie que vous aurez droit à quatre campagnes différentes, puisque vous n'incarnerez qu'un seul de ces seigneurs épris de justice. Toutefois, contrairement à Diablo, vous ne serez pas seul pour achever votre quête, car sept samouraïs seront à votre disposition pour mener la lutte (vous compris). Chacun possède des compétences particulières, puisqu'on retrouvera un archer (pour les armes de jet), un magicien (sorts magiques), un berseker (un barbare), un sumo, un leader (il permet à ses compagnons d'adopter des stratégies plus complexes), un ninja (idéal pour rester discret), et enfin un guerrier (armé d'une épée). Toutefois, seuls quatre d'entre eux seront présents simultanément à l'écran, les trois autres attendant bien au chaud dans votre château. Un système de téléportation vous permettra de modifier la composition de votre équipe quand bon vous semblera, du moment que vous possédez suffisamment de mana (mana que vous gagnerez en faisant des offrandes et en priant les dieux).

GENRE : DIABLO-LIKE
ÉDITEUR : SIERRA STUDIOS
DÉVELOPPEUR : CLICK ENTERTAINMENT

HRONE OF DARKNESS THRONE OF DARKNESS THRON

THRONE OF DARKNESS

Suite du résumé DES ÉPISODES précédents qui CONTINUENT après ça...

Truc sympa, il sera possible de prendre le contrôle de n'importe quel personnage, à tout moment, tout en conservant la formation décidée par vos soins. Plus clairement, si vous sélectionnez un personnage situé en fond de formation, vos coéquipiers resteront devant vous, sans se replacer. Idéal pour faire tampon entre vous et le danger, en laissant les copains se dépatouiller avec les monstres. C'est ce qu'on appelle communément la « tactique du gros lâche ». Autre différence avec Diablo : il n'existe pas de commerce vous permettant de vendre ou d'acheter de nouveaux objets. Ici, vous n'utilisez que ce que vous trouvez, soit sur les corps de vos adversaires, soit à l'intérieur de coffres. Par la suite, vous pourrez rapporter vos trouvailles au forgeron ou au prêtre, qu'il s'agisse d'armes ou d'armures. Ces personnages non joueurs ont la faculté d'identifier et de purifier les items ramassés, afin de les nettoyer de leur origine diabolique. Une fois qu'ils seront « samouraïement corrects », plus rien ne vous empêchera de les utiliser à votre compte. Ces bons p'tits gars (le prêtre et le forgeron, suivez un peu, merde !) pourront également leur adjoindre de nouvelles caractéristiques magiques, grâce à la conjuration des dieux élémentaires (lumière, feu, terre et eau). Ils ont également l'intéressante aptitude de combiner des restes de monstres à des armes classiques, afin de créer des objets uniques. Pour ce qui est de l'aspect tactique du jeu (outre le cliquage intense cher à ce type de gameplay, si on peut appeler ça de la tactique), il concernera l'élaboration de formations « intelligentes » (positionnement des persos, armes utilisées). Ces formations seront ensuite mémorisées dans une douzaine de slots prévus à cet effet. Grâce à ce système, vous pourrez facilement, et surtout rapidement, sélectionner la meilleure configuration d'attaque en fonction de la situation rencontrée. Enfin, pour terminer ce résumé des épisodes précédents, sachez que vous aurez droit à pas moins de quatre-vingt sorts magiques différents. Ah oui quand même ! On aura ainsi à disposition des sorts de cure ou d'empoisonnement, ainsi que diverses conjurations d'attaques en relation avec les quatre éléments énumérés un peu plus haut...



Les loadings se font en tâche de fond, ce qui devrait éviter d'attendre lorsque l'on passe des environnements extérieurs aux intérieurs.



Les kappas (monstres mi-tortue, mi-canard) en pleine action. Moi, quand j'étais gosse, mes tortues, elles étaient quand même plus cool.

TECHNIQUEMENT parlant...

On s'en souvient tous, Diablo ne daignait afficher sa 3D isométrique qu'en 640x480, en 8 bits qui plus est. Throne of Darkness sera quant à lui en 800x600, en 16 bits. De plus, l'affichage de la lumière ne se fera plus « case par case », mais bien au pixel près. Les longues périodes de chargement seront normalement absentes (on attendra le test pour vous le confirmer), puisque les loadings se feront en continu, en totale transparence. Bien qu'utilisant des sprites, et donc du rendering 2D, l'accélération 3D de votre dernière carte graphique N-Brouchi-8711 sera mise à contribution. Bien que Direct3D soit clairement le standard préféré des développeurs, le soft sera compatible avec Glide ou OpenGL. Plusieurs points techniques seront ainsi pris en charge pour soulager le processeur : le calcul des ombres et des lumières (grâce au Gouraud Shading), la gestion des effets de transparence, la prise en charge des buffers 24 bits (éclairages et transparences plus précis qu'avec le moteur

Y a pas à dire, graphiquement, Throne of Darkness s'annonce dépaysant.

La gestion de l'inventaire est à l'image du gameplay : simplifiée à l'extrême.

C'est apparemment le mauvais moment pour arrêter de fumer.

Quatre-vingt sorts seront disponibles au total.

software 16 bits), et enfin la présence d'un mode « Parallax » (les objets présents au premier plan scrollent plus rapidement que ceux situés en arrière-plan, ce qui donne une impression de profondeur). Pour ce qui concerne le multijoueur, Throne of Darkness permettra à un maximum de trente-cinq joueurs de s'affronter sur WON.net. Trois types de parties seront présents (en Deathmatch ou en Coopératif), dont un apparemment plus intéressant que ses petits copains. Les trente-cinq participants sont répartis en cinq équipes de sept, et se battent de la façon suivante : quatre équipes de gentils doivent liquider l'équipe du méchant, cette dernière étant plus puissante puisqu'en désavantage numérique. L'équipe gagnante prendra alors la place du méchant, l'équipe perdante rejoignant le bon côté de la force, etc.

35 joueurs EN MODE MULTI...



omme nous l'avons dit, l'ambiance de Throne of Darkness est à fond inspirée du Japon féodal. Les références y sont constantes, qu'elles soient issues de la réalité (pour la décoration des intérieurs ou les paysages) ou de l'imaginaire (une vingtaine de monstres mythologiques au total). Pour ce qui concerne les environnements traversés, on parlera du château du seigneur (celui que vous incarnerez), du village situé à son contrebas, d'un désert, de diverses cavernes, de montagnes, et enfin de la citadelle du Dark Warlord lui-même. Au final, cela devrait représenter une dizaine de niveaux à compléter, chacun d'eux étant bien évidemment rempli de nombreuses quêtes. Bon, maintenant que l'on sait un peu mieux ce que nous devons attendre de ce Diablo-like, il reste à savoir si l'élève dépassera le maître en termes de plaisir. Si le game design mis en place autour du jeu en équipe tient la route, en l'exploitant réellement, le système des formations devrait être un facteur plaisant du jeu. Enfin, graphiquement, le soft possède une réelle identité, originale et rafraîchissante, ce qui n'est pas le moindre des avantages pour un produit qui n'est au fond qu'un machin-like. Bref, même si notre devoir de prudence nous oblige à attendre une version réellement jouable pour juger de son réel potentiel, l'avenir semble, euh, radieux, pour Throne of Darkness (c'est clair, ndrc).



DITO

Cyrille Baron

Suite à notre présentation de la Xbox sur le site de Joy (voir article là), j'ai reçu un mail rigolo : « Vous allez passer à la Xbox ? », m'a-t-on demandé avec l'air inquiet du possesseur d'Atari apprenant que Prof ST s'est offert un 8086 25 MHz (ouais mon vieux, avec une carte Adlib). Je ne vous scellerai pas la vérité plus avant : oui peut-être. Enfin, ça dépend. Ça dépend de plein de trucs. Si les jeux Xbox sont intéressants, s'ils sont dans l'esprit micro, pourquoi pas ? Personne ne sait ce qui va se passer à l'arrivée de la console de Grosoft. Les uns annoncent la mort du PC, d'autres que la Xbox sera manga-baston ou ne sera pas, d'autres encore que l'avenir du PC passe par cette boîboîte-là. Il y a même des râleurs qui pensent que la « Boîte à Direct X » sera la première console à afficher des fautes de protection (causées par le module machin.dll en COFF sur fond bleu). Ce qui est certain, c'est que la Xbox est la première console dont on peut parler sans se sentir dépaysé : Nvidia, disque dur et Pentium, ça sonne moins bizarre à l'oreille que Nec, SH3 et kanji. Pour la suite, il faudra attendre : est-ce la première génération d'une machine à tout faire qui permettra de jouer, régler le chauffage et surfer sur le Net ? Est-ce que le PC va bénéficier de l'arrivée de la petite sœur en (re?) devenant une plate-forme de recherche & développement, sur laquelle ne tourneront que les jeux prestigieux ? Ou au contraire les éditeurs vont-ils abandonner le PC et ses graveurs pour une machine inviolable dans un premier temps ? Est-ce que les nouveaux périphériques Grosoft (Game Commander, Voice Commander) sont sur Terre afin d'établir la tête de pont d'une civilisation extraterrestre bien déterminée à nous faire jouer sans clavier ? Bref, il ne s'agit pas de « passer à » mais de « garder un œil sur ».

Les p'tites BÊTES



On pourrait penser qu'il s'agit d'un jeu, mais ce serait plutôt un simulateur de vie exotique dans un milieu artificiel. Le seul truc, c'est de créer des créatures à partir d'une base de données rigolote, puis de les laisser vivre dans un monde de brutes. En gros, il suffit de choisir de faire un carnivore ou un herbivore, de lui coller une tête que l'on peut penser adaptée à ce qu'il va faire, décider de la forme de ses yeux, et donc de son champ de perception, de choisir un corps plus ou moins défensif, et de s'occuper des pattes (qui ne sont que des roues) et de la bouche, variable selon le mode de prédation ou de broutage. Après sa création, la créature nommée selon les désirs du joueur se voit affublée d'un numéro de matricule, de manière à ce qu'on puisse la localiser, et puis elle est lâchée. Toutes ces créatures ne sont en rien invincibles ou immortelles, puisqu'elles vieillissent, s'affaiblissent, puis crèvent. En revanche, elles ont le droit de se multiplier, en s'accouplant avec d'autres rencontres dans ce monde virtuel. C'est rigolo tout plein, et vachement plus simple que Creatures. Tout ce petit monde se trouve au www.technosphere.org.uk.

Toujours plus profond

Belle initiative de la part du site d'enchère en ligne eBay.com, qui a décidé de changer en douce les préférences de ses six millions d'utilisateurs enregistrés. Tous ceux qui avaient coché la case « Non » lorsqu'on leur a demandé s'ils voulaient que eBay communique ses coordonnées à des sociétés de télémarketing ont magiquement vu leur choix se transformer en « Oui ». C'est pas beau, ça ? Fallait oser. Mais chez eBay, apparemment, on n'a pas froid aux yeux. Ils ont bredouillé une vague explication, évoquant un vieux bug de leur système d'enregistrement, mais le résultat est là : des milliers d'adresses e-mail et de numéros de téléphone dans la nature. Ils vont être bien contents, les clients d'eBay, de devoir répondre cinq fois par jours au téléphone à des gens qui veulent leur vendre des cuisines équipées ou des matelas à eau.

AIDÉ-MOI s'il vou plé

Toujours marrant de voir Microsoft venir à la rescousse de son ennemi d'il y a 10 ans. Afin d'aider Apple à faire décoller Mac OS X, Krosoft vient d'annoncer l'arrivée d'une version spéciale de sa suite bureautique Office sur le nouvel OS du père Jobs. En plus de gueuler contre l'interface graphique de Mac OS X, absolument superbe mais apparemment moins pratique que celle des anciens Macs, les fans de la Pomme commençaient à s'inquiéter de ne pas voir arriver les fameuses « killer apps » promises par Steve Jobs, ces programmes censés rendre indispensables la migration vers OS X. Voilà, c'est donc les sbires de Billou qui s'y collent. Là c'est sûr, Apple est foutu.



Destination Série

Si Deep Space Nine : The Fallen est un peu à la bourre en France, tandis que le titre est déjà sorti outre-Atlantique, c'est parce que TF1 Multimédia, l'éditeur de chez nous, tient à faire une localisation soignée. En effet, pour couvrir les voix des trois principaux personnages du jeux, l'éditeur n'a pas hésité à employer les acteurs qui assurent déjà leurs doublages dans la série ! En plus de ça, le très officiel Star Trek fan club Français participe à l'adaptation des termes et du background de la série dans la langue de Molière. Comme quoi, ce coup-là, les choses vont être faites avec soin et méticulosité. Bon, maintenant, pour apprécier cette news, il faut avoir le câble, et aimer regarder « Deep Space Nine » en VF.

Pas un mois sans Chinois

Après avoir annoncé qu'ils comptaient développer leur propre Internet étanche aux pollutions contre-révolutionnaires yankees, les Chinois menacent maintenant de développer leur propre format DVD ; l'AVD, pour ne pas avoir à reverser de royalties… mais aussi pour pouvoir filtrer les films entrant sur leur territoire. Rappelons que, depuis 1949, la Chine utilise un standard propriétaire encrypté de démocratie.

Un troisième volet de Master of Orion, ce très populaire Civilization spatial, vient d'être annoncé pour début 2002. Sid Meyer, l'auteur de Civilization et de Master of Orion, manque donc un peu d'inspiration, mais l'on murmure que parallèlement aux projets Master of Orion 3 et Civilization 3, il travaillerait en ce moment même à un nouveau concept de jeu (enfin !!) dans lequel il sera possible de diriger l'évolution d'une civilisation à travers le temps.

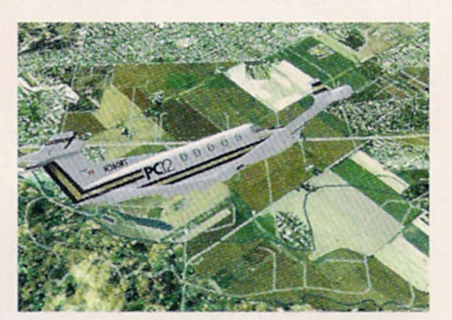
PSYCHORIGIDE



« Il sera possible de diriger une civilisation d'éperlans parvenus à la conscience. »

GOD Sparring partner de Microsoft

Bon Dieu ! ça y est, ça recommence, je vais encore devoir désinstaller Flight Sim de mon disque dur pour le remettre six mois après l'arrivée d'une nouvelle version. GOD vient d'annoncer quelques détails pour Fly! II de Terminal Reality : Fly! II, le seul concurrent valable de Microsoft FS2000, offrira des améliorations conséquentes par rapport à sa précédente version : de meilleurs modèles 3D, des effets visuels qui tuent bien et des terrains un peu meilleurs. Parmi les nouveaux appareils, un Pilatus PC-12 et un Hélicoptère Bell 407. Pour continuer dans le mimétisme, on trouvera une pelletée d'aventures avec de nombreuses situations d'urgence à résoudre. Le tout devrait toucher nos côtes avant la fin du printemps. Pour le moment, on ne sait toujours pas si ce simulateur proposera une représentation de tous les reliefs du Globe, cette même caractéristique qui a projeté FS2000 bien loin devant l'ancienne version de Fly!



Ça va être SUPER

Irrationnal Games, ce sont les génies à qui nous devons System Shock 2, le jeu qui préfigura Deus Ex. Sur ce même principe particulièrement efficace alliant jeu de rôle, aventure et Quake-like, ils nous préparent maintenant Freedom Force. Affublés de collants roses et de masques de Zorro, Freedom Force nous mettra dans la peau de super héros répondant à des sobriquets aussi exotiques que The Bullet, Minute Man, The Ant, Law, Microwave, et Order. En mode multijoueur, chacun pourra créer son propre super héros, son costume, ses pouvoirs et s'affronter en réseau.
Oui, c'est aussi honteux que totalement exaltant, et j'avoue (tout rougissant) que je ne me tiens déjà plus d'impatience à l'idée d'enfin donner naissance à Super Absorbant, mon double machiavélique. www.irrational-games.com/ff/

Le jeu du plus con

Depuis quelque temps, des centaines d'utilisateurs d'ICQ ont vu leur compte piraté par des gens plus malins qu'eux. La méthode ? Tout simplement de fausses images JPEG de nanas envoyées par des inconnus, que les idiots s'amusent à ouvrir à tour de bras. Cette image en question contient tout simplement un cheval de Troie qui vole le mot de passe et donne tout pouvoir sur le compte au petit malin. Mais dans quel but tout ceci ? Expérimentation scientifique d'un hacker, tentative d'appropriation de secrets d'État ? Non : l'ambition très ridicule de ces demeurés est de s'approprier le numéro d'ICQ le plus bas possible, ces numéros qui deviennent de plus en plus rares au fur et à mesure que des nouveaux venus ouvrent des comptes.

Leçons de choses

Un coup dans l'eau pour Intel

Depuis la sortie chez AMD, Intel prend des baffes sur le marché des processeurs d'entrée de gamme. De monumentales torgnoles même. Le Celeron, malgré ses talents côté overclocking, ne faisait plus le poids. Du coup, Intel sort la version 800 MHz qu fonctionne enfin sur un bus 100 MHz comme tous les processeurs actuels (quand ce n'est pas 133 MHz). Manque de bol, à vitesse égale, il n'obtient apparemment pas mieux que 90 % des performances d'un Duron, qui en plus est moins cher. Pire : dans les jeux, ses performances seraient équivalentes à un Duron 600 MHz ! Pour leur épargner une vilaine fessée en public, pas de test matos complet de ce pauvre petit, donc. Au passage, AMD vient d'enfoncer le clou avec la sortie de la version 850 MHz du Duron. À part des miyons d'actions chez Intel, je ne vois pas ce qui pourrait vous empêcher d'acheter AMD ces jours-ci.

La dernière mode, dans la Sillicon Valley, est de donner des cours aux Geeks (pauvres gars fondus de l'informatique et dépourvus de vie sociale) pour s'en sortir et cesser d'être célibataires. Au programme (pour peu que vous soyez un monsieur), une nana vous accompagnera pendant deux jours, histoire de vous montrer les clubs à la mode et elle vous traînera dans les magasins pour acheter des fringues correctes. Ça coûte 12 000 balles et ça fait fureur, même si les hypothétiques relations sexuelles avec l'accompagnatrice ne sont pas comprises dans le prix. Le même service existe en version « pauvre fille », et dans ce cas, un monsieur joue à l'accompagnateur. Ah les pauv' keum. Je prends l'adresse quand même, c'est pour... euh, un ami



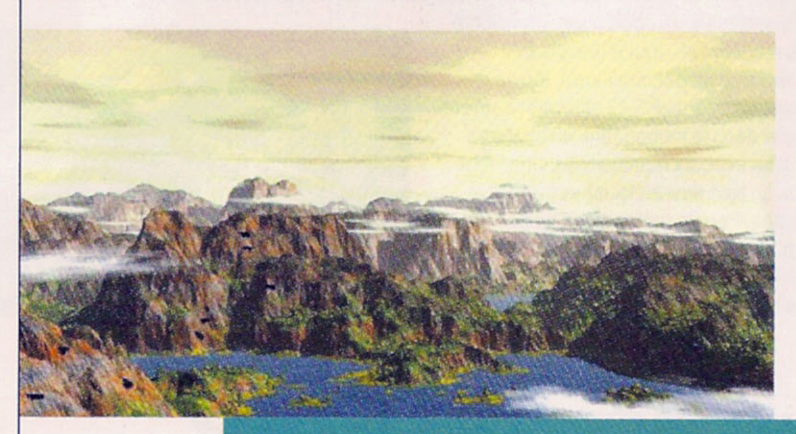


La phrase pas con du mois

« Il a la machoire carré de ces gens épris de justice qui ont une bonne droite »
Greg (de Joypad), 14h30, le 11 janvier 2000

La boulette de trop

Combien pèse une grosse connerie ? Au rayon fruits et légumes d'un supermarché, des policiers ont interpellé un adolescent venu vérifier le poids de sa boulette de teuch sur une balance électronique.



>Genre : Aventure/Rôle
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Ubi Soft GB
>Sortie : Primtemps 2001

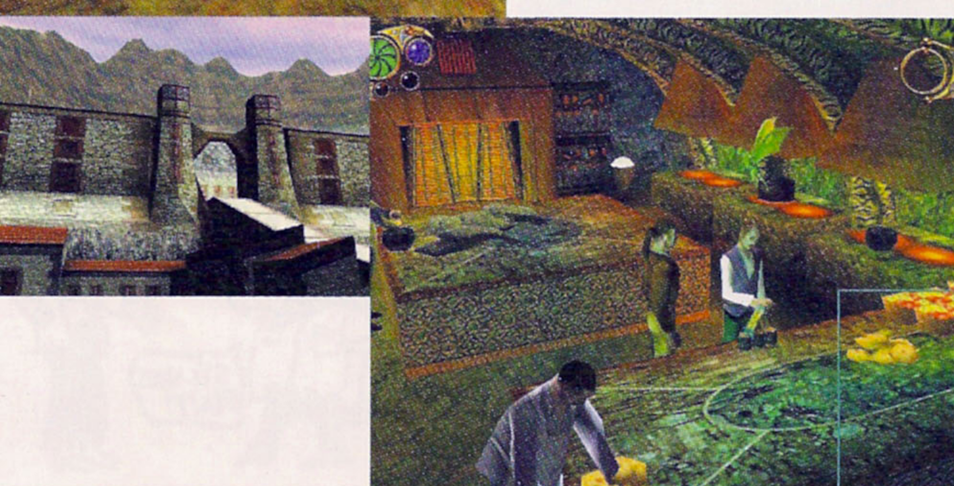
DRAGONRIDERS

C'est complètement fou, le mélange fille / heroic fantasy. Ça donne soit des dragons, soit des vampires. Les vampires ayant été trop occupés ces derniers temps, c'est au tour des dragons de sortir de leur réserve et de se mettre un peu au travail. Pour ce coup-là, c'est l'œuvre de la romancière Anne Mac Caffrey qui sert de background au jeu Dragonriders, prévu pour le printemps prochain. Pour ceux qui ne savent pas vraiment qui est Anne Mac Caffrey, et ce qu'elle a bien pu écrire, mieux vaut suivre ce petit récapitulatif. Anne Mac Caffrey a écrit toute la légende de Pern. Celle-ci nous fait voyager dans une lointaine terre étrangère, habitée par des hommes vivant à une époque proche du médiéval, dans laquelle les dragons domestiques poussent comme des champignons. À leur naissance, ces derniers choisissent leur futur maître parmi les hommes (ça peut être n'importe qui, même moi… pauvre bête), et tissent un lien télépathique tellement puissant, qu'ils peuvent mourir dès que leur maître vient à décéder. Dans les petits plus, on raconte que certains dragons deviennent si puissants qu'ils auraient la faculté de voyager dans le temps. Tout irait bien dans le meilleur des mondes si, régulièrement, cette terre paradisiaque ne se faisait pas envahir par des « filaments ». Ces entités minéro-biologiques, qui tombent du ciel, sont envoyées d'une autre planète-satellite dès que son orbite la fait passer trop près de ce monde. Ces saloperies ont la fâcheuse manie de s'attaquer à tout élément organique et, de fait, passent le plus clair de leur temps à dévaster ce qu'elles rencontrent. Du coup, il ne faut pas s'étonner que tous les châteaux forts des humains se trouvent sous terre, dans d'immenses montagnes. La bonne nouvelle, c'est que les seules armes efficaces contre ces entités sont les dragons, dont nous avons parlé plus haut. C'est bien, comme ça, ces petites bêtes (ainsi que leurs propriétaires) auront un but constructif dans la vie.
Le jeu, en 3D temps réel, nous mettra dans la peau de D'Kor, un jeune maître de Dragon qui, chevauchant Smanth, son jeune ami écailleux, parcourra le monde de Pern, pourfendant tous les ennemis de son clan, parce qu'après tout, il n'y a pas de raison de se laisser emmerder. À l'occasion, il faudra aussi sauver Pern d'un nouveau péril pendant les cinq chapitres que va durer cette aventure épique. Pour ce qui est du peuple qu'on aura l'occasion de croiser et/ou de massacrer, le jeu nous promet quelque 200 têtes différentes. Ça tombe bien que le menu soit aussi diversifié ; un dragon, ça a souvent faim.

Pete Boule



Il faudra à la fois s'occuper de son personnage et de sa monture ; dans la mesure où elle fera plusieurs mètres d'envergure, ça sera dur à garer.



Tout contribuera à restituer l'ambiance du monde de Anne Mac Caffrey. On aura même droit à une visite dans les cuisines d'un château.

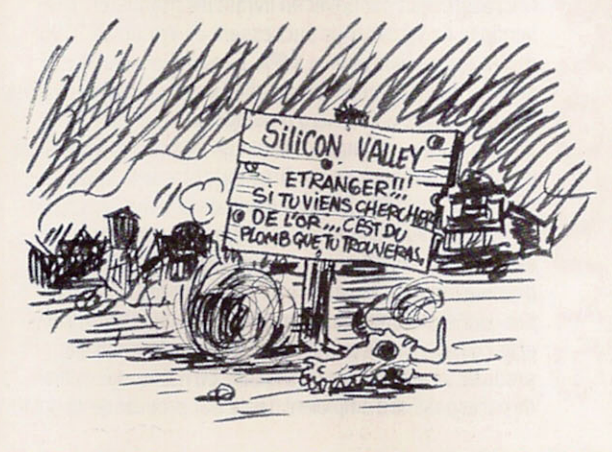
L'innovation en marche

« Bon, Hans, j'ai un concept trop pur en tête, là. Tu vois, le jeu, ça serait un shoot à la première personne avec des grosses armes qui tachent dans des environnement réalistes. On met plein de streums dedans, on saupoudre avec de la musique qui fait boum-boum et on fait bouger tout ça avec un nouveau moteur 3D hyper-à-donf ». – « Purée, t'es trop créatif, Gunther, vraiment, je kiffe grave ton sens de l'innovation ». L'éditeur allemand CDV Software publiera Psychotoxic, le nouveau jeu de Nuclear Vision qui utilisera le moteur 3D Vulpine. Il n'y a malheureusement pas encore de date de sortie officielle pour ce qui devrait être, n'en doutons pas, un futur chef-d'œuvre d'originalité ludique.



Marx avait raison

Le NASDAQ, l'indice boursier américain des valeurs de haute-technologie, s'est vautré de 40 % l'année dernière. Résultat de ce petit accident de parcours : les milliardaires de la Nouvelle Économie affichent des pertes records sur la valeur de leur portefeuille d'actions. Bill Gates, pour commencer par le plus célèbre, s'est ainsi délesté de 50 milliards de dollars. C'est normal, l'action de sa société a un peu perdu 60 % en un an. Toujours chez Microsoft, on trouve Steve Ballmer, qui paume 40 milliards. Michael Dell, PDG de Dell, se mange lui plus de 10 milliards de pertes (toujours en dollars évidemment), et le patron d'Amazon.com, Jeff Bezos, affiche un score négatif de 7 milliards. Mais le record est détenu par un certain David Wetherell, dirigeant de CMGI, qui a perdu 95 % de sa fortune, finissant l'année avec 100 millions en poche, alors qu'il l'avait débuté à la tête de plus de 2 milliards de dollars.



Hewlett et Packard sont dans un bateau

Madame Barbara Hewlett, son épouse, ses enfants, petits-enfants, sa sœur, monsieur Gaetan Packard et toute sa famille ont la douleur de vous faire part du rappel à Dieu de William Hewlett (surnommé « Hewlett la balayette » par ses amis) survenu à son domicile le 12 janvier dernier à l'âge de 87 ans. Co-fondateur de Hewlett Packard, William avait combattu toute sa vie pour le développement de la haute technologie informatique, l'établissement de la Silicon Valley, mais aussi pour avoir son nom devant celui de son collègue. Hewlett est mort dans son sommeil, entouré de sa famille composée essentiellement de calculatrices programmables. La HP 34, éplorée, aurait déclaré un truc incompréhensible, car en notation polonaise inversée.

C-net, en clair et sans déconner

Quand on a passé l'an 2000, on s'est dit : « Bon ben nous voilà enfin dans l'ère du cosmopolitisme, de l'amitié virile entre les peuples, de l'abolition des frontières ». Bref, l'époque rêvée pour ces idées faisant partie d'une vaste utopie générale. Mais à dire vrai, ce petit monde commercialement idéal existe déjà plus ou moins : il s'appelle Internet. En fait non, car d'après l'Associated Press, le gouvernement chinois projetterait de mettre au point son propre réseau, nommé « C-net », parce que, je cite, « dans le siècle prochain, le peuple chinois devra construire sa propre autoroute de l'information parce que celle qui existe possède trop de défauts et est incapable de satisfaire les besoins du gouvernement chinois et des entreprises à l'ère de l'âge digital ». Déclaration à traduire par : « Cette saloperie de tech yankee est un moyen de nous voler notre haute technologie maoïste, voire nos recettes de feu d'artifice super confidentielles, faut filtrer ça à donf. »

C'est gentil CHEZ vous

Les Californiens de SMal Camera Technology lancent le premier appareil photo numérique au format carte de crédit. Équipé d'un flash, d'une connexion USB, de batteries rechargeables et d'un lecteur de MultimediaCard, l'appareil permettra aux plus curieux d'entre nous de photographier l'intérieur d'une enveloppe.
www.smalcamera.com/



Vote Nul

Microsoft, Unisys et Dell ont annoncé qu'ils allaient développer en commun un nouveau système de vote électronique destiné à remplacer les méthodes préhistoriques en vigueur aux États-Unis. Après la pantalonnade des dernières élections présidentielles, les Américains veulent se doter d'un système de vote qui évite les problèmes de bulletins mal troués, d'urnes qui disparaissent et d'irrégularités en tout genre. Espérons qu'après, ils s'attaqueront à d'autres problèmes du système américain, comme par exemple le fait qu'un fils à papa qui s'amuse à électrocuter des gens à la chaîne puisse se retrouver à la Maison Blanche alors que le peuple a majoritairement voté pour son concurrent démocrate.



Telex

Comme toujours, rappelons que Ensemble Studios file chaque mois une superbe carte gratos pour Age II. Ce mois-ci, la forêt de Sherwood, rien que ça.

L'Europe en feu

Dream Enterprise annonce, pour le second semestre 2001, un nouveau jeu de stratégie temps réel 2D. Ça s'appellera World War II : Europe in Gunfire, et comme le nom le laisse deviner, ça se déroulera durant la Seconde Guerre mondiale, avec des missions qui récréeront les grandes batailles historiques de cette période. Ce titre devrait proposer quelques éléments de jeu de rôle, grâce à la présence d'unités spéciales dont les caractéristiques progresseront à chaque mission. Trois camps seront disponibles : les Américains parce que ce sont les maîtres du monde, les Anglais parce que ce sont les vassaux des maîtres du monde, et les Allemands parce qu'il faut bien des méchants pour varier le gameplay. Les armées russes, françaises, polonaises ou encore canadiennes se sont un peu tournées les pouces pendant cette période. Il est donc bien normal qu'elles n'apparaissent pas dans le jeu.



Régulateur de transpiration

À la fin de l'année 2000, sur 5 millions de foyers français connectés au Net, seuls 150 000 disposaient d'un accès par le Câble, et quelques dizaines de milliers au mieux d'un accès ADSL. Ces estimations, nous les devons à l'ART, l'Autorité de Régulation des Télécommunications, organisme qui nous démontre ainsi, en quelques chiffres explicites, son étonnant pouvoir de régulation. On est alors en droit de se demander ce qu'a régulé l'ART depuis tout ce temps ? La réponse, je la trouve par hasard en regardant sous mon trackball : oui, il est agréé par l'Autorité de Régulation des Télécommunications. Voilà donc ce qu'ils faisaient, ils régulaient des trackballs.

Le combat de l'inutile

Le hacker arrêté du mois, c'est Pimpshiz, un jeune américain de 17 ans, accusé d'avoir piraté plusieurs centaines de sites. Pour commettre son forfait, il s'est servi d'un logiciel qui lui a permis de scanner des dizaines de milliers de machines par heures, pour détecter celles qui pouvaient être facilement piratées. Après avoir établi une liste de serveurs web vulnérables, il a utilisé un script pour défigurer automatiquement les pages avec des graffitis Pro-Napster. Chez Bertelsman, qui vient de s'offrir Napster et compte en faire un service payant, on en rigole encore.

Telex

Sony et Verant ont annoncé que le jour du nouvel an (jour particulièrement ennuyeux, puisque tout est fermé), les serveurs Everquest ont vu 81 585 connexions simultanées au pic le plus haut de la journée.



Le «new biz» rend-il débile ?

Plutôt sympa, cet article de Newbiz consacré aux jeux vidéo. Dommage qu'un abruti ait jugé plus-vendeur-coco de titrer en couverture : «Les jeux vidéo rendent-il débiles ?». Newbiz mais old school.

Essaye encore

Dans son grand combat perdu d'avance contre le piratage, Microsoft vient d'innover en livrant les premières bêta-versions de Whistler (le successeur de Windows 2000) protégées par le système WPA. La technique est assez simple : à l'installation, un programme se charge de tatouer Windows avec un numéro d'identification unique, qu'il définit en mélangeant selon un algorithme complexe les caractéristiques de l'ordinateur, comme la taille de la RAM installée, la capacité du disque dur, le type de BIOS et de processeur, etc. Ce numéro devra ensuite être envoyé à Microsoft qui, en retour, donnera un code d'activation pour permettre à l'OS de démarrer. Voilà. Les gars de Microsoft en sont sûrs, ça va marcher à donf, et ils comptent utiliser le WPA sur tous leurs prochains produits. Je suis certain qu'à l'heure où j'écris, des milliers de petits piratins s'emploient déjà à leur prouver qu'ils ont tort.



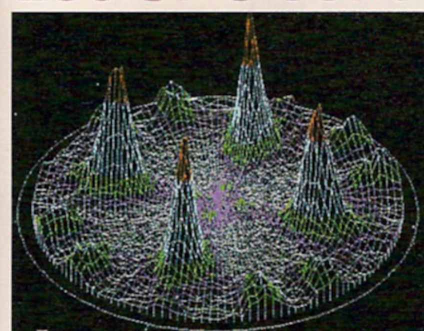
La cHUTe de la CiviliSAtion

Sur le site officiel du http://www.totalwar.com/community/index.htm, on peut admirer de nouveaux screenshots de l'add-on de Shogun : Total War, ce fantastique wargame japonisant, le seul qui offre à l'œil des batailles cataclysmiques avec des milliers de figurants à l'écran. Cette nouvelle extension se nommera « L'invasion mongole » et se déroulera au tout début de la période de l'histoire qui a vu l'arrivée des premiers épisodes de la série « H ».

www.restosducoeur.org pour tous

Le secrétaire d'État à l'Industrie, Christian Pierret, vient de déclarer qu'il souhaitait que la population française dans son ensemble, ait la possibilité de se connecter sur le Net super plus facilement que maintenant. La louable idée mettrait en place un forfait illimité qui s'élèverait à environ 200 balles par mois, communication comprise. Cette bonne intention devrait être en état de marche avant la fin de l'été. On se dit que c'est vraiment bien démago, tout ça. Ça va faire plaisir aux sans-logis de pouvoir surfer sur www.restosducoeur.org.

Les CPU sont ÉTERNELS



Des chercheurs de l'université d'Augsburg en Allemagne viennent de fabriquer les premiers conducteurs électriques en diamant. Ça vous épate, hein ? Non ? Bon alors, je vous raconte la suite. L'intérêt de tout ça, c'est que le diamant pourrait être utilisé à la place du silicium dans les microprocesseurs du futur. Ça devrait coûter un chouïa plus cher, mais cela permettra de créer des chipsets plus petits, supportant des températures et des voltages plus élevés que les puces actuelles.

Un peu cher



Hitachi a annoncé, lors du dernier Consumer Electronics Show, l'arrivée sur le marché du premier camescope digital enregistrant l'image sur un DVD-RAM. Le DVD-RAM est un dérivé du DVD classique, d'un diamètre plus faible et pouvant contenir 2,8 Gb de données. Son principal avantage est d'être réinscriptible 100 000 fois, contre seulement 1 000 fois pour un DVD-R classique. Un DVD-RAM coûte autour des 150 francs, et on pourra y enregistrer deux heures de vidéo grâce au nouveau camescope de Hitachi. Si vous voulez absolument filmer les premiers pas du petit Corentin ou l'anniversaire de mamie Jeannine en qualité digitale haute-définition de la mort, c'est le jouet idéal. Ah oui, j'oubliais : ça coûte près de deux briques.

Une BIEN bonne IDÉE

Après une bonne période durant laquelle les fans d'Apple ont cru à la renaissance de leur marque fétiche grâce au prophète Jobs, c'est le retour à la disette. Mac OS X est en retard, le cours de l'action est au fond du gouffre, bref, ce n'est pas la grande joie du côté de Cuppertino. « Il faut faire quelque chose ! », s'est donc dit Dennis Wingo, qui n'est pas un personnage de Walt Disney, mais un ingénieur en aéronautique. Il propose donc d'envoyer dans l'espace une fournée de G4 Cubes modifiés communiquant entre eux grâce à une version plus puissante de l'Airport. Le but, ça serait de créer un réseau satellitaire bon marché pour transporter les données du Net. Tiens, cette idée en appelle une autre : pourquoi ne pas envoyer tous les Macintosh dans l'espace ?





Les décors seront beaucoup plus fins et travaillés que ceux de Fallout 2, tout en gardant le même style graphique.





Aaaah Fallout. Quel grand, quel immense jeu ! Vous ne trouverez pas une personne dans cette rédaction pour dire du mal de ce titre fantastique. Même les étroits d'esprit (tenez, moi par exemple) ont été happés par l'univers extraordinairement riche de Fallout. Des putes, des médecins fous, des lézards rôtis, des factions de tordus divers : esclavagistes, mercenaires, ubologistes et autres zombis. Purée, c'était bon tout ça ! Enfin un jeu se passant dans un univers « adulte » ! Malheureusement, toujours pas de Fallout 3 en chantier. Ouaip, c'est à se tirer une balle dans la tête. Mais que voulez-vous, Interplay doit avoir ses raisons que la raison ignore, comme on dit.

>Genre : Tactique/combat >Éditeur : Interplay
>Développeur : 14 East >Sortie : Février 2001

FALLOUT TACTICS

Dans son escouade, chaque homme aura une spécialité. On trouvera par exemple le médecin, le sniper, le grenadier ou encore le mitrailleur.





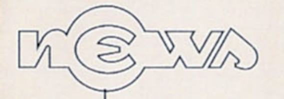
L'interface de jeu ressemblera beaucoup à celle de Fallout.



À la place, on nous annonce Fallout Tactics. C'est mieux que rien. Allez, on se motive. Même si ce n'est pas ce que tous les fans attendaient, ce titre s'annonce tout de même prometteur. Fallout Tactics se déroulera évidemment dans l'univers post-apocalyptique de Fallout. On retrouvera la même vue isométrique et, d'une manière générale, la même ambiance graphique, avec les bâtiments délabrés, les carcasses de bagnoles, les villages de fortune avec leurs baraques en tôle ondulée, bref, tout ce qui donne à l'univers de Fallout cette touche bien glauque. Si, dans la forme, Fallout Tactics respectera ses prédécesseurs, c'est une autre histoire en ce qui concerne le gameplay. Ce ne sera plus de l'aventure, plus du jeu de rôle, mais de la euh... comment je vais pouvoir définir ça, de la tactique par escouade, voilà. On incarnera un membre de la Confrérie de l'Acier (Brotherhood of Steel en version originale) qui devra effectuer 25 missions solos, à la tête d'une équipe qui pourra comprendre jusqu'à six personnages. En fait, ça devrait ressembler un peu à Commando, un peu à Shadow Company, avec aussi un soupçon de Jagged Alliance et d'autres jeux de ce genre, le tout saupoudré de tour par tour. En ce qui concerne les missions, on nous annonce un programme chargé : il faudra jouer les éclaireurs, prendre des convois en embuscade, retrouver des objets, massacrer toute la faune des bandits du désert, et ce, en utilisant soit la force brute (attaque frontale à la mitrailleuse par exemple), soit la fourberie et la finesse (il sera possible de s'infiltrer derrière les ennemis sans se faire remarquer, de sniper à distance, de ramper au milieu des fougères pour faire une approche discrète, etc.). Les combats ressembleront beaucoup à ceux de Fallout. On retrouvera tout le système des dégâts localisés, avec un pourcentage de réussite du tir plus ou moins élevé selon la zone visée. Les affrontements pourront se faire en temps réel (avec les points d'action qui se régénéreront en permanence) ou au tour par tour, plus classique. L'arsenal à notre disposition devrait être encore plus étoffé que celui du Fallout original, déjà bien garni, avec notamment l'ajout de nombreux types de grenades. On pourra aussi conduire différents véhicules pendant les combats et s'en servir pour écraser les goules en maculant son pare-brise d'un hachis verdâtre. Enfin, j'extrapole un peu, mais quelques passages devraient être assez gores. Au niveau technique, les développeurs de 14 East vont bien sûr améliorer le moteur graphique. Bon, ça restera de la 2D, mais les décors seront plus fins et on pourra enfin découvrir – ô joie ! – le monde de Fallout dans des résolutions sympathiques comme le 800x600 ou le 1024x768. Bref, même si Fallout Tactics ne s'annonce pas aussi profond que les deux premiers titres de la série, on ne refusera sûrement pas une nouvelle randonnée dans le Wasteland pour se reprendre de bonnes bouffées d'air pleines de becquerel.

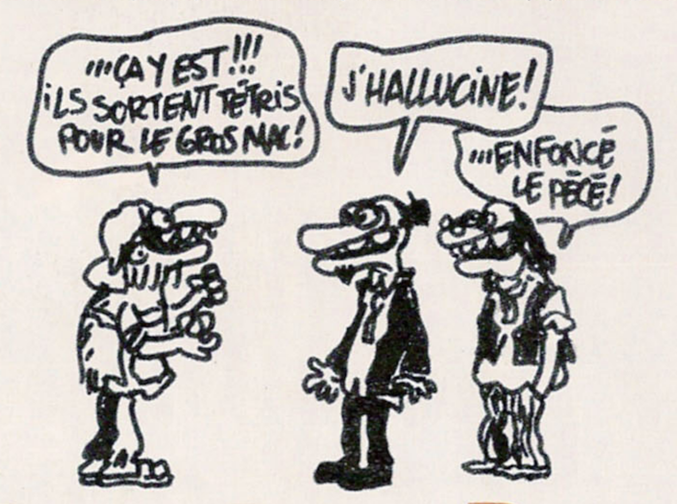
Ackboo





2 % de parts de MArché

Chez God, on croit encore au Macintosh. Ainsi, l'éditeur larguera dans la nature pendant l'année 2001 quelques gros titres dont Myth III, Oni, Tropico, Fly II et Shadowbane, un massive online RPG. « La communauté des joueurs Macintosh continue à être un marché à haute priorité pour GOD » a déclaré Harry Miller, son président. « Nous allons chercher à distribuer du contenu de qualité pour cette plate-forme. » Il était temps : au dernier recensement, les joueurs sur ladite plate-forme n'étaient plus que cinq. Pendant ce temps, Jobs vient de révéler que les prochains Mac qui sortiront seront équipés de carte Nvidia.



Peer to Peer to Peer

Microsoft travaille actuellement sur un projet plus ou moins secret, du nom de code Farsite, qui nous donne une petite idée de ce que seront les logiciels Peer to Peer dans le futur. Le Peer to Peer est la méthode d'échange de fichiers « à la Napster », celle qui consiste à créer une connexion directe entre deux utilisateurs anonymes du Web, afin qu'ils puissent se pomper l'un l'autre le contenu de leur disque, au grand dam des amoureux du copyright. Farsite devrait renvoyer Napster au rang de gentil soft pour amateur, puisque ses développeurs prévoient que plus de 100 000 machines pourront être reliées entre elles, et ce sans aucun serveur central. On est curieux de voir ça. Microsoft garde pour l'instant cette technologie sous le manteau, mais devrait nous la sortir dès qu'il y aura du pognon à se faire dans ce secteur, pour le moment un peu trop chaotique.

Il n'est jamais TROP TARD pour faire mieux

« L'adoption tardive d'Open GL par Apple, conjointement au manque de softs de haut niveau tels que 3DStudio Max ou Softimage, a réduit le Mac à une position de second rôle sur ce marché… » « En dépit de son rôle traditionnel dans la chaîne graphique et les studios multimédia, le Macintosh a souffert ces dernières années d'un déclin précipité en tant que plate-forme 3D. » Ces mots ne sont pas de moi, pas plus que d'un adversaire d'Apple plein de rage, mais d'Andreas Pfeiffer, journaliste et expert (un vrai de vrai) du Macintosh et du domaine graphique, et issus d'un article sur zdnet.com. Il prophétise en revanche le retour du rôle prépondérant qu'occupait Apple dans ce domaine grâce à l'arrivée du Mac OS X. Bigre, et si c'était vraiment bien ?

Telex

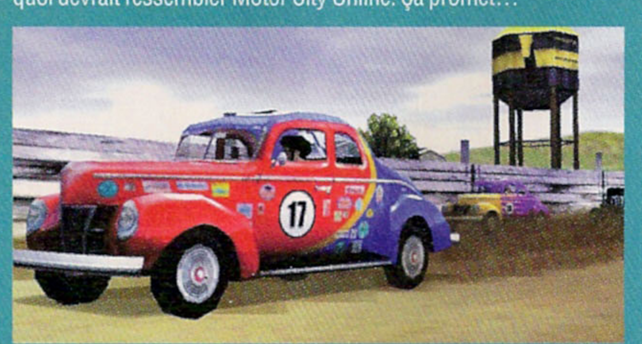
Akella, le développeur de Sea Dogs, annonce déjà qu'il travaille sur une suite pour son jeu de pirates.

La loose de l'espace

Des extraterrestres bio-mécaniques, les Breeds, s'abattent comme des nuées de sauterelles sur nos colonies. Qu'à cela ne tienne, envoyons notre flotte interstellaire. Une cinglante défaite nous est rapidement infligée, dont un unique vaisseau revient. L'USC Darwin se replie donc sur Terre pour découvrir que notre planète a été envahie. Ici commence le jeu, évidemment. Breed, jeu de stratégie et d'action des Anglais de Brat Design, est prévu pour la fin de l'année sur PC et Xbox. www.brat-designs.com

Tuning TouCh

Motor City Online d'Electronic Arts, on n'en parle pas assez, et c'est bien dommage. Ce titre online offrira aux joueurs un monde persistant qui sera la reconstitution d'une ville moyenne américaine des années 50. Le but du jeu - je devrais mettre l'expression entre guillemets - sera simplement de se balader dans cette ville au volant d'une grosse voiture customisée, en faisant des appels de phares aux potes. Bon, je simplifie un peu, puisque les développeurs prévoient d'organiser des courses, un système économique permettant l'achat de bagnoles et de pièces détachées et une foule d'activités de socialisation. Imaginez un Alpha World pour fans de grosses caisses américaines, le tout dans les décors de la série « Happy Days », et vous aurez une bonne idée de ce à quoi devrait ressembler Motor City Online. Ça promet…



TELEX

Plus d'un tiers des sociétés cotées au NASDAQ risquent de tomber en panne de trésorerie d'ici la fin de l'année. Tiens, juste pour rire, je vais aller sur www.startupfailures.com, le site qui répertorie toutes les start up en faillite. Mince, ils ont fermé eux aussi !



Apprendre en s'amusant

Army Game Project, vous avez suivi cette histoire ? L'armée américaine se lance dans le développement de jeux « éducatifs », entendez par là de jeux destinés à apprendre à tuer. Comme c'était le cas jusqu'à présent avec les simulateurs de vol, de nombreux éléments de gameplay de ces applications militaires seront, à court terme, intégrés à nos jeux commerciaux. Deux projets sont déjà en route : le premier sera un jeu web en 2D qui préparera les recrues à la prise de décisions en situation critique. Le second sera un shoot à la première personne, en d'autres termes un Quake-like, réaliste à l'extrême, qui enseignera aux recrues la coordination et l'esprit de corps. L'armée a acheté à cet effet un célèbre moteur 3D. Lequel ? L'information est classée secret défense. Un de ces jours, au cours d'une mission humanitaire, juste avant de crever dans ses intestins éventrés par un shrapnel, la dernière pensée d'un Marine sera : « Putain, il était pourri ce niveau ! » www.armygame.com



Oh le con !

« Si vous voulez attraper un hacker, vous avez besoin du cerveau d'un hacker. » Cette grande phrase sort de la bouche du très sérieux président du NASSC, un groupe d'entreprises indiennes qui a décidé d'embaucher une vingtaine de piratins, âgés de 14 à 19 ans, pour se défendre des attaques d'autres piratins. Enthousiaste, le président du NASSC croit bon d'ajouter : « Ils sont brillants. Ils m'ont dit qu'ils pouvaient défigurer le site du ministère de la Défense en moins de cinq minutes. » Je ne vois rien d'autre à ajouter.

Firaxis remet le couvert



Le site web officiel de Civilization III vient d'ouvrir au www.firaxis.com/civ3. On y trouve un FAQ sur le jeu et le carnet de développement de l'équipe de Firaxis. Pour l'instant, on peut y lire que Civilization III améliorera le concept de ses aînés en enrichissant encore la diplomatie, le système de combat, et en proposant de nouvelles façons de gagner. On apprend aussi que la partie technique ne sera plus le parent pauvre de la série, puisque les gars de Firaxis nous promettent « les plus étonnantes cartes, animations et graphismes qu'on ait jamais vus pour ce type de jeu ». Plus qu'à attendre des photos d'écran et une date de sortie pour commencer à se caresser.

Telex

Le troisième pack de cartes gratos pour Alerte Rouge 2 est dispo sur le site suivant :

westwood.ea.com/games/ccuniverse/redalert2/english/non_flash/news.shtml

La phrase à la con

de Géraldine-la-jolie-Secrétaire-de-Rédaction-de-Joypad

Gégé : C'est pas à moi, les clopes qu'on m'a remontées de la machine à café.
Tintin : Ben, t'as qu'à les redescendre à l'accueil.
Gégé : Pfff... ça tombe mal, j'avais prévu de bosser.
Vendredi 13h29, le 12 janvier 2000

Diablo II la fièvre du hardcore



Apres avoir passé des dizaines d'heures à arpenter des steppes glacées, à trouver l'épée de Thorghul +45, à la perdre en l'oubliant dans une auberge, puis à la retrouver dans les latrines, à apprendre les 465 combinaisons magiques du Cube Horadric, à pourfendre 21 PK en duels loyaux et à tuer Diablo une fois, on se rend compte que malgré tout ça, on ne peut pas être tranquille dans le jeu de Blizzard. Aux alentours de Noël, quelques joueurs intégristes de Diablo II ont eu la surprise de voir leur personnage du mode Hardcore être tout bêtement effacé des serveurs. À dire vrai, cela n'a rien d'étonnant. Plus étrange, Blizzard a reconnu ce fait et offert un backup de tout ce qui existait avant cette période. Du coup, quelques petits malins en ont profité pour tenter de soutirer des mots de passe aux joueurs les plus idiots. La ruse a été vite éventée du fait que ce faux courrier était écrit avec de nombreuses fautes d'orthographe.

Émulation hard

Selon la presse japonaise, des cartes PCI permettant de faire tourner les jeux Dreamcast sur PC pourraient être commercialisées dès l'été 2001 au Japon, puis quelques mois plus tard aux États-Unis et en Europe. Ces cartes ne seraient pas vendues directement par Sega, mais elles intégreraient un chipset développé spécialement par le constructeur japonais. Le prix de ces cartes devrait, bien sûr, être inférieur à celui de la console neuve.









Certains vaisseaux sont de taille impressionnante ; le plus grand fera 250 km de long, une vrai ville flottante.

INDEPENDENCE WAR 2
THE EDGE OF CHAOS



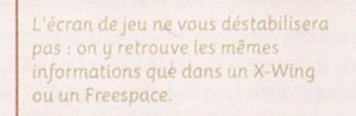
>Genre : Stratégie
>Éditeur : Infogrames
>Développeur : Particle System
>Sortie : Avril 2001



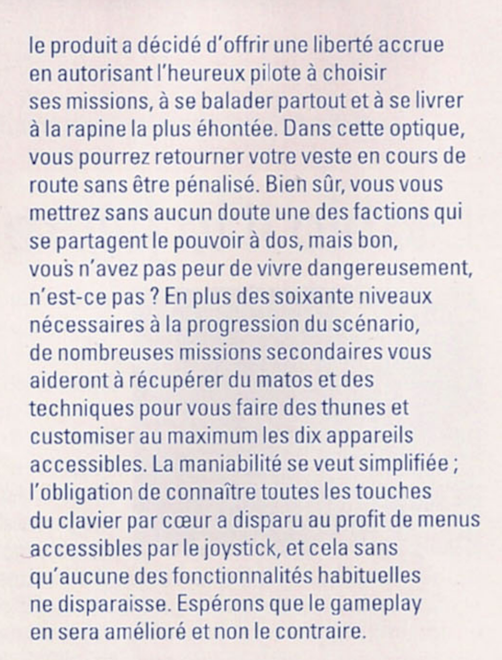
Apparemment, en faisant débuter cet I-War cent ans après le premier, les développeurs ont cherché à approfondir sérieusement le background. Le tutorial de deux heures vous met dans la peau d'un pirate de l'espace. Les soixante types d'appareils qu'il affrontera ou volera lui permettront d'atteindre son but : posséder l'engin le plus puissant de la galaxie pour buter du grand méchant. Pour la subtilité, il faudra donc patienter un peu.

Le premier volet avait bien fait triper certains d'entre nous ; j'entends encore Pete Boule m'en rebattre les oreilles. Alors avec ce second opus qu'on nous promet encore plus génial, je risque d'être obligé de prendre des vacances pour avoir la paix. Outre l'univers immense (on nous assure la présence de seize systèmes solaires), le produit a décidé d'offrir une liberté accrue en autorisant l'heureux pilote à choisir ses missions, à se balader partout et à se livrer à la rapine la plus éhontée. Dans cette optique, vous pourrez retourner votre veste en cours de route sans être pénalisé. Bien sûr, vous vous mettrez sans aucun doute une des factions qui se partagent le pouvoir à dos, mais bon, vous n'avez pas peur de vivre dangereusement, n'est-ce pas ? En plus des soixante niveaux nécessaires à la progression du scénario, de nombreuses missions secondaires vous aideront à récupérer du matos et des techniques pour vous faire des thunes et customiser au maximum les dix appareils accessibles. La maniabilité se veut simplifiée ; l'obligation de connaître toutes les touches du clavier par cœur a disparu au profit de menus accessibles par le joystick, et cela sans qu'aucune des fonctionnalités habituelles ne disparaisse. Espérons que le gameplay en sera amélioré et non le contraire.

Kika



L'écran de jeu ne vous déstabilisera pas : on y retrouve les mêmes informations que dans un X-Wing ou un Freespace.







Le PLUS beau Palm du MONDE

Et si c'était elle, la console vedette de 2001… la petite Gameboy Advance ? Un processeur RISC 32 bits, un écran bien plus grand que ses prédécesseurs (4 cm sur 6), deux boutons de plus (sur la tranche), une résolution de 240x160 en 32 000 couleurs, des dimensions très voisines d'une Gameboy Color, un design bien plus ergonomique, 15 heures d'autonomie sur 2 piles AA (10 heures sur accu), des cartouches de jeux de 32 Mo et une compatibilité totale avec la ludothèque Gameboy et Gameboy Color… la Gameboy Advance sortira début mars au japon. Les screenshots, les caractéristiques des premiers jeux commencent à tomber… ici, Iridion 3D qui alignera 60 frames par seconde.

Telex

Ritual Entertainment envisagerait de développer une suite à Sin. Quant à Shiny Entertainment, ils recrutent du monde pour leur « nouveau projet Sacrifice ».

PROCÈS Microsoft, épisode 382

On sait que Microsoft est plutôt content de voir l'administration Bush s'installer à la Maison Blanche. Les républicains sont en effet beaucoup plus coulants vis-à-vis de Microsoft en ce qui concerne les abus de position dominante que l'administration Clinton a reprochés à la firme de Remond. Encore récemment, un conseiller économique de Bush a ouvertement critiqué les actions anti-trust, un peu trop virulentes selon lui, menées par la précédente secrétaire de la Justice, Janet Reno. Pourtant, Microsoft est loin d'être tiré d'affaire, et il y a peu de chance que Bush puisse stopper le procès dans lequel Billou et ses potes sont empêtrés depuis des mois. Si le gouvernement retire sa plainte, de nombreux États restés aux mains des démocrates ont annoncé qu'ils poursuivront l'action en Justice entamée depuis plus d'un an. Pour l'instant, Microsoft risque toujours d'être haché en deux ou trois morceaux sanguinolents.

On prend les mêmes et on recommence, cette fois en changeant de décor. Un groupe d'industriels (AOL, Sun, Oracle) représentant des rivaux de Microsoft vient de s'adjoindre les services de Kenneth Starr, pour aider le gouvernement à faire face aux suites de l'affaire Microsoft en cour d'appel. En bref, pour que ces derniers ne s'en tirent pas par un quelconque tour de magie. Pour mémoire, Kenneth Starr, c'est ce procureur qui a mis le président Clinton à genoux. Oui, elle était facile (la vanne).

ENVOYEZ Golgoth 58 !



Novalogic de guerre.

NovaLogic systems a trouvé de nouveaux gogos pour refiler sa vieille technologie pourrave, nommée Voxel. Les gogos en question sont des membres de l'Académie militaire de Westpoint qui forme tous les cadres de l'Armée de terre depuis l'époque de Rintintin. Ils viennent de leur refourguer 1 200 copies d'une simulation basée sur Delta Force II à travers leur filiale NLS, une société fondée pour faire coïncider les jeux aux programmes militaires d'entraînement. Cet achat effectué par l'Armée rentrera dans le cadre d'une opération nommée « Land Warrior », nécessaire à l'entraînement des cadets. « Nous sommes déjà tout excités de pouvoir utiliser ce soft pour faciliter un plus haut degré d'entraînement et de compréhension de la science militaire », a déclaré le major Bill Williams en faisant feu sur un brin d'herbe composé de deux pixels.

MYTH et realités

Lorsque Bungie est allé vivre des aventures plus passionnantes du côté de Microsoft, on se demandait ce qu'il pouvait bien rester à Gathering of Developers. En fait, ces derniers se sont plutôt bien débrouillés, puisqu'au terme de ces grosses négociations, ils ont pu conserver la licence de Myth, le méga succès de son ex-studio de développement. En gros, Myth III se déroule avant le commencement des deux premiers jeux, à l'époque où l'Empereur des humains a sauvé sa race des morts-vivants. Au programme, un moteur graphique plutôt performant avec entre autre un terrain pouvant se transformer, des persos en vraie 3D, ainsi que de très nombreuses unités. Cool. Reste à savoir si ce jeu sera meilleur que le second Myth. On annonce, comme lead designer, Scott Campbell à qui on avait confié la même tâche sur Fallout, ce qui est plutôt une nouvelle de bon augure.



Il y a très longtemps, en 2097…



One Must Fall 2097 était un jeu de baston bien fendard de Diversions Entertainment, un genre de Tekken mais avec des robots (attention à ne pas le confondre avec cette méta-pourriture qu'était Rise of The Robots). Six ans après, One Must Fall : Battleground, sa suite, en Full 3D évidemment, sera commercialisée (d'ici quelques mois pour être précis). Les fans y retrouveront de nombreux personnages et lieux du premier volet fidèlement reproduits, à quelques milliards de pixels près.







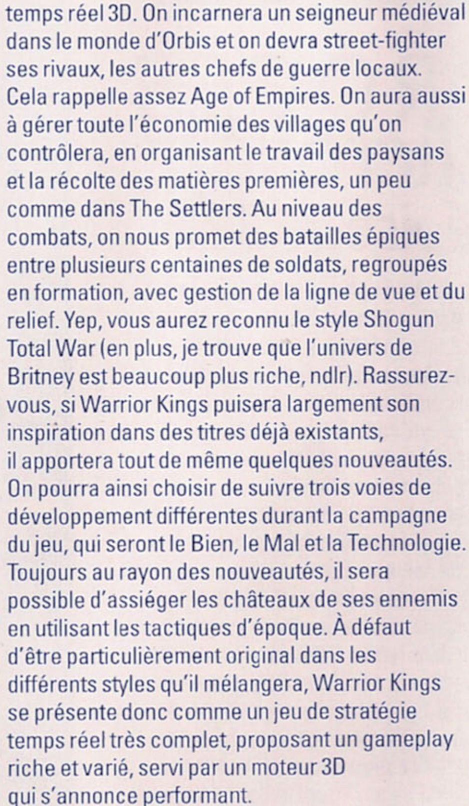
Hier soir, tandis que je regardais pour la 711e fois le clip de « Moi... Lolita », je me suis dit que, finalement, le succès de la jeune chanteuse Alizée – qui, rappelons-le, est disque d'or et aligne trois singles dans le top 50 – était prévisible. Elle a su marier, avec cette touche de fraîcheur qui la caractérise, le côté « jeune fille en fleur » qu'avait si bien exploité Vanessa Paradis, en lui ajoutant une dimension plus profonde, plus intimiste, et même parfois plus perverse comme on la trouve notamment chez Mylène Farmer. C'est aussi simple que cela : lorsqu'on mélange deux styles qui plaisent, on obtient un troisième style, hybride, qui a de fortes chances de cartonner lui aussi. Cette réflexion, les développeurs de Black Cactus se la sont sûrement aussi faite. Résultat, le jeu qu'ils nous préparent est une sorte de pot-pourri de plusieurs styles qui ont fait leurs preuves (Ackboo, euh, faut arrêter Alizée là, tu te fais du mal. Et à nous aussi, ndlr).

> Genre : Stratégie temps réel 3D
> Éditeur : Sierra
> Développeur : Black Cactus
> Sortie prévue: Printemps 2001

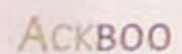
WARRIOR KINGS



À la base, Warrior Kings sera un jeu de stratégie temps réel 3D. On incarnera un seigneur médiéval dans le monde d'Orbis et on devra street-fighter ses rivaux, les autres chefs de guerre locaux. Cela rappelle assez Age of Empires. On aura aussi à gérer toute l'économie des villages qu'on contrôlera, en organisant le travail des paysans et la récolte des matières premières, un peu comme dans The Settlers. Au niveau des combats, on nous promet des batailles épiques entre plusieurs centaines de soldats, regroupés en formation, avec gestion de la ligne de vue et du relief. Yep, vous aurez reconnu le style Shogun Total War (en plus, je trouve que l'univers de Britney est beaucoup plus riche, ndlr). Rassurez-vous, si Warrior Kings puisera largement son inspiration dans des titres déjà existants, il apportera tout de même quelques nouveautés. On pourra ainsi choisir de suivre trois voies de développement différentes durant la campagne du jeu, qui seront le Bien, le Mal et la Technologie. Toujours au rayon des nouveautés, il sera possible d'assiéger les châteaux de ses ennemis en utilisant les tactiques d'époque. À défaut d'être particulièrement original dans les différents styles qu'il mélangera, Warrior Kings se présente donc comme un jeu de stratégie temps réel très complet, proposant un gameplay riche et varié, servi par un moteur 3D qui s'annonce performant.



Ackboo



Telex

Un sur sept cents, c'est la « proportion d'e-mails transitant sur le réseau et infectés par un de nombreux virus en circulation », selon la firme MessageLabs.

MP3.5

Le MP3 plus-plus-mieux-mieux qu'on nous promet depuis maintenant, pfiou, deux bonnes années, devrait enfin débarquer très bientôt sur nos PC. Fraunhofer et Thomson annoncent que leur nouveau format, le MP3 Pro, délivrera une qualité sonore identique au MP3 classique pour un taux de compression deux fois plus élevé. En clair, un fichier MP3 Pro encodé en 64 kilo-bits par seconde sonnera aussi bien qu'un fichier MP3 en 128 Kbps. Les premiers lecteurs compatibles MP3 Pro (WinAmp devrait faire parti du lot) arriveront fin mars début avril. Voilà qui va faire bien plaisir à l'industrie du disque.



PROCESSEURS *bronzés*

EUV LLC, un consortium regroupant des chercheurs de plusieurs grands laboratoires gouvernementaux américains et des industriels comme Intel, AMD ou encore le fabricant de RAM Infineon, vient de mettre au point une machine permettant de graver des processeurs en utilisant la toute nouvelle technologie de la lithographie par ultraviolets. Je vous passe les détails techniques, qui sonnent comme du patois sibérien, pour vous parler directement du résultat : cette nouvelle méthode permettra de graver des processeurs beaucoup plus finement, et ainsi d'exploser tranquillou la barrière des 10 GHz dans les années à venir. Intel et AMD prévoient d'atteindre les limites des technologies actuelles en 2004, ce qui tombe bien, puisque la lithographie par ultraviolets devrait pouvoir être utilisée de manière industrielle à peu près à cette date.

La BOULETTE de trop

(une autre)

Dans un mémo interne à Sony, qui s'est malencontreusement égaré dans les pages du « Sun », on apprend que le constructeur japonais a sciemment mis sur le marché anglais, juste avant Noël, des machines qui n'atteignaient pas les normes de qualité requises. En clair, afin d'accélérer la cadence de production pour satisfaire la demande, Sony s'est permis de sauter quelques contrôles sur les chaînes de fabrication. Résultat : le jour de Noël, 2 000 acheteurs ont appelé les services techniques de la marque pour se plaindre de divers problèmes sur leur PS2 : connexion vidéo défectueuse, ventilateur inactif, lecture des DVD impossible... Il ne manque plus qu'une de ces PlayStation 2 au rabais détruise une école maternelle en explosant, pour qu'on soit définitivement convaincus que Sony a raté le lancement de sa nouvelle console.

Phrase à la con

Moi, quand je vais au MacDo, j'en ai pour 100 francs.
Ackboo le 8 Janvier 2001



Ça sortira bien un jour



Dans le Top Ten annuel des plus gros pipeaux de l'industrie informatique, publié en décembre par le magazine américain « Wired », on ne trouve pas moins de quatre jeux vidéo aux places d'honneur. Ils viennent côtoyer tous ces produits formidââââbles qu'on nous avait promis-jurés-crachés pour l'année 2000 et qui ne sortiront finalement que, euh, plus tard, comme les fameux Web Pads sans fil, l'Itanium 64 bits d'Intel ou encore Mac OS X. On trouve ainsi Tribes 2 à la 10e place, Warcraft III à la 6e, Black and White en 3e position et Duke Nukem Forever qui se retrouve sur la seconde marche du podium. Si Tribes 2 et Black and White devraient sortir en 2001, courant mars, on est moins optimiste pour Warcraft III et Duke Nukem Forever. Je serais à peine surpris de les voir figurer en bonne place dans la prochaine édition de ce classement.

HANDISPORT

Début janvier s'est déroulé au studio 217 de la Plaine Saint-Denis la Lan-Arena, la plus grosse Lan-Party française jamais organisée, avec près de 800 joueurs. Les organisateurs avaient choisi de privilégier l'aspect compétition, en proposant plus de 100 000 de prix en cash. Les meilleurs clans européens de Quake 3, Counter-Strike et de Starcraft se sont donc retrouvés pour s'y affronter. Les membres du clan allemand SK sont repartis avec un beau paquet de pognon, puisqu'ils ont remporté le tournoi Quake 3 par équipe et le tournoi Counter-Strike. Dans le tournoi individuel Quake 3, c'est [OCL]SteLam - encore un Allemand - qui a décroché la première place, battant en finale le Français [aAa]Vipere1. Sur Starcraft, le Norvégien [GG]Slayer s'impose face au Français [GG]Elki. Enfin, Monaco bat Saint-Étienne à l'extérieur par 3 buts à 1.







Outre les nombreuses cartes de stratégie à l'air libre, vous évoluerez aussi dans des donjons aux décors superbes.

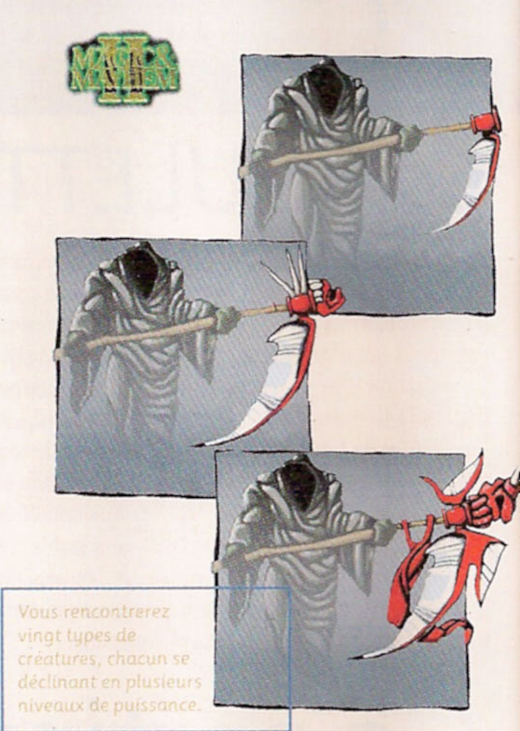
>Genre : Stratégie >Éditeur : Virgin Interactive
>Développeur : Charybdis >Sortie : Avril 2001

MAGIC AND MAYHEM 2
THE ART OF MAGIC



Magic & Mayhem est la suite du jeu Arcanes sorti fin 98. Vous y incarnerez un héros mage cherchant à prendre le contrôle d'un monde déchiré par les forces du Mal. De quel côté penchera la balance ? Nul ne le sait. Tout dépendra de l'attitude que vous adopterez dans les combats et des moyens que vous aurez décidé d'employer. En tant que sorcier, vous posséderez quelques pouvoirs plutôt intéressants. Outre vos sorts défensifs ou offensifs comme la chute de météores, vous invoquerez des créatures aptes à défendre votre vie et à exploser vos adversaires. Sorciers ennemis et troupes de gobelins rôdant dans les sous-bois et les donjons n'hésiteront pas à vous affronter par l'entremise de vingt types de créatures différentes, comme des dragons et des dryades, pour vous empêcher de conquérir votre bout de terre. Votre magie et les sources de mana permettant de la régénérer seront vos uniques richesses car dans ce produit, il sera impossible de bâtir des structures solides pour développer votre armée. Vous serez le seul apte à faire surgir du néant des soldats en nombre limité pour défendre vos vues. Le système de magie est basé sur trois talismans, chacun représentant un des pôles des forces qui s'affrontent. Ainsi, suivant que vous utiliserez le talisman de la loi, du chaos ou du neutre, combiné aux dix-huit composants possibles pour créer un sort, vous accroîtrez vos aptitudes dans la force choisie.

Kika



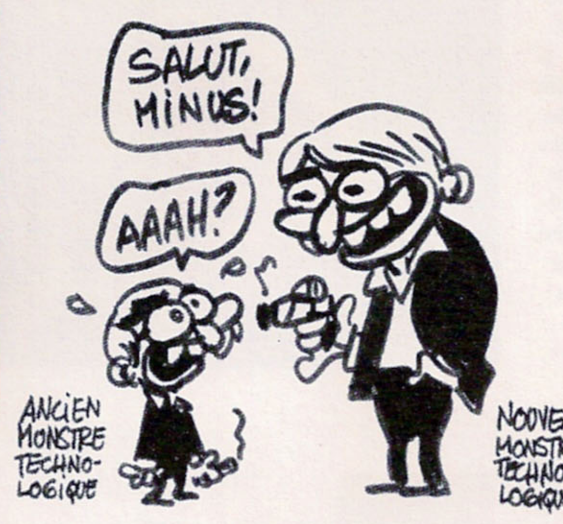
Vous rencontrerez vingt types de créatures, chacun se déclinant en plusieurs niveaux de puissance.



Les cercles de pouvoir représenteront la source de votre mana, et en prendre possession avant votre adversaire s'annonce essentiel pour le vaincre.

UN NOUVEAU MONSTRE

Hop, c'est fait, Time Warner et America Online viennent de se faire un gros bisou de 106 milliards de dollars. L'Union européenne et le gouvernement américain ont approuvé le mariage, et le jeune couple devient ainsi l'un des ogres mondiaux de la communication, avec des intérêts dans le cinéma, l'édition musicale, le Net, la télévision par câble et la presse. Imaginez un Microsoft en plus gros et en plus diversifié : vous aurez une bonne idée de ce que va donner cette fusion spectaculaire. Allez, on va leur laisser cinq ans avant de se manger un procès anti-trust, et revenir à la case départ.



Un peu de PS2 dans un PC

La société InterAct Accessoires vient d'annoncer qu'elle comptait sortir un nouveau gadget pour la PlayStation 2. Il s'agit du DexPart. Ce petit ustensile, qui se branche sur un port USB, permet à l'utilisateur de connecter une carte de sauvegarde de la console noire à son PC. Il ne reste plus qu'à télécharger les sauvegardes dans un dossier à la con, pour les transmettre, via le Net, à n'importe quel autre joueur de PlayStation 2 en mal d'inspiration. Bon, maintenant, il n'y a plus qu'à attendre qu'il y ait des bons jeux sur PlayStation 2 pour rentabiliser le gadget.

Attention, Hasbro revient



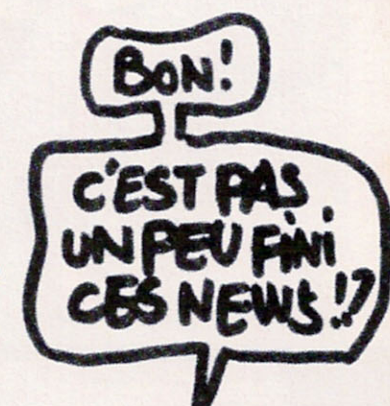
Le mois de janvier a vu l'annonce d'un partenariat entre Hasbro Interactive et East3, société spécialisée dans le développement d'outils utilisés pour « répondre à l'état physique et mental d'un utilisateur ». « L'entraîneur Attention » est une sorte de casque, relié à un PC, qui utilise les jeux vidéo pour éveiller les gamins. Désormais, quelques titres de l'éditeur seront directement intégrés à cette technologie au principe assez flou. Tout ce qu'on peut comprendre de ce procédé tient dans la photo ci-contre : un enfant qui sourit parce qu'il a peur de se prendre un court-jus. Le CTO d'East3 a déclaré : « C'est merveilleux qu'Hasbro Interactive ait licencié deux jeux, cet accord offre le meilleur des deux mondes aux parents et aux enfants. » Les deux mondes : le monde normal et celui des dingues.

Le gâchis du MOIS

L'Union européenne vient de débloquer près de 10 millions d'Euros (environ 65 millions de francs) pour le projet DataGrid dirigé par le CERN, le laboratoire genevois qui inventa le concept du World Wide Web au début des années 90. Le DataGrid sera une sorte de super-réseau mondial, qui permettra aux joueurs de s'entretuer à Counter-Strike sans aucun lag et de faire du streaming de vidéos pornos en très haute-résolution. Ah non, je viens de relire la dépêche : finalement, le DataGrid servira à relier, grâce à des liaisons à très haut débit, les banques de données scientifiques et les supercalculateurs. Ce réseau sera notamment utilisé pour analyser la masse colossale de données qui sortira du nouveau joujou du CERN, le collisionneur de hadrons, qui entrera en service en 2005. Bref, encore une fois, un beau gâchis.

L'une des phrases à la con du mois

Ce qui est bête, avec la phrase à la con, c'est qu'il y en a plusieurs…
Fishbone, le 11 janvier 2000, 16h03

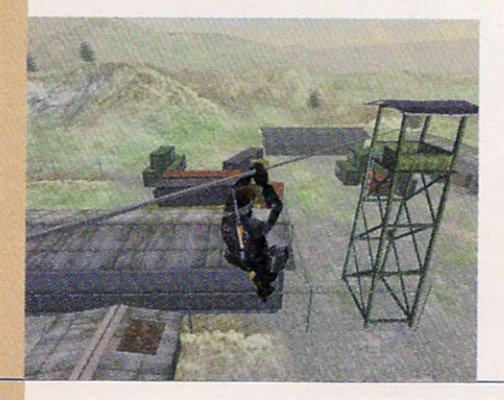


I'm GOING out

Le directeur technique de Projet IGI, cet excellent jeu de shoot réaliste que nous avons testé le mois dernier, a révélé qu'un patch pour le jeu était en préparation chez les développeurs norvégiens d'Innerloop. Tout le monde s'attendait à un patch multijoueur, vu que le jeu original en est malheureusement dépourvu, alors que son gameplay bien équilibré et son moteur 3D renversant s'y seraient fort bien prêté. Raté, il n'y aura pas de multijoueur pour Project IGI, Eidos ne veut pas allonger la monnaie. Ce patch se contentera de corriger quelques bugs et, ô infamie, de pouvoir sauvegarder pendant les missions. En clair, voilà un patch qui va réduire la durée de vie de 50 % et ôter toute tension nerveuse au jeu. On apprécie autrement plus une mission lorsqu'on flippe comme un chien du Bronx à chaque fois qu'on ouvre une porte, que lorsqu'on se contente d'enfoncer la touche de Quick Load dès qu'on se prend une balle… Si vous ne voulez pas vous gâcher Project IGI, fuyez donc ce patch maudit qui, selon la rumeur, donne aussi la lèpre.

Telex

MPlayer, un des services multijoueurs les plus anciens du Net, s'est fait racheter pour le glouton Gamespy.





Parmi les deux hommes noirs qui sont en train de décharger un lourd PC du coffre d'une voiture noire aussi, il y a Franz Felsl (prononcez « Failzeul »), game designer chez Pop Top Software. Cette maison de développement se situe à Saint Louis, État du Missouri, dans le sud des États-Unis, et a créé dernièrement « Railway Tycoon II », (une sorte de Sim City qui remplace les immeubles par des voies ferrées). Depuis, Franz, passionné de jeux de stratégie, a bien voulu arrêter de jouer aux petits trains, pour mieux se consacrer à un projet plus vaste dans le concept, mais moins dans la surface occupée des sols : la gestion des républiques bananières. Évidemment, il n'y a rien de fruitier dans l'appellation « bananière » ; ça nous permet simplement de situer les pays où l'action se déroule (cf. « Bananas » de Woody Allen). Tiens, pour nous y aider davantage, le jeu s'appelle « Tropico ». Comme le mot « tropique ». Selon n'importe quel bon dictionnaire, le terme définit chacun des deux petits cercles de la sphère terrestre, parallèles à l'équateur dont ils sont distants de 23°27', et qui correspondent au passage du soleil à son zénith, à chacun des solstices. Je pourrais aussi donner les définitions des mots « équateur », « zénith » et « solstice », mais sur ce coup, je risque de m'égarer.

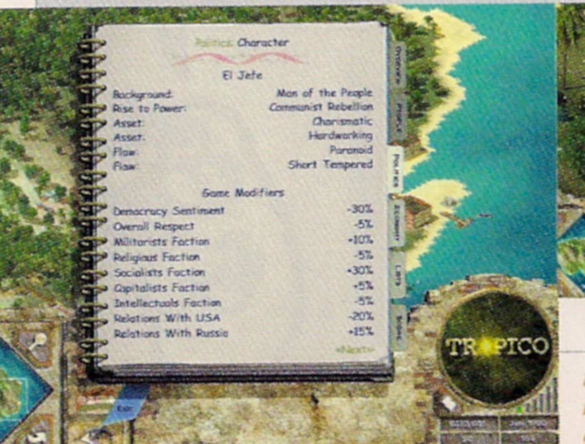


Tropico

À ma connaissance, s'il y a bien un truc que je n'ai encore jamais eu l'occasion de voir tourner sur un PC, c'est bien un simulateur de dictature bananière… Maintenant, on pourra dire que tout a été fait dans le jeu vidéo.

par Pete Boule





Lors de la création de sa petite république bananière, une foule d'options de genre de gouvernements totalitaires sera offerte.

Tequila populous

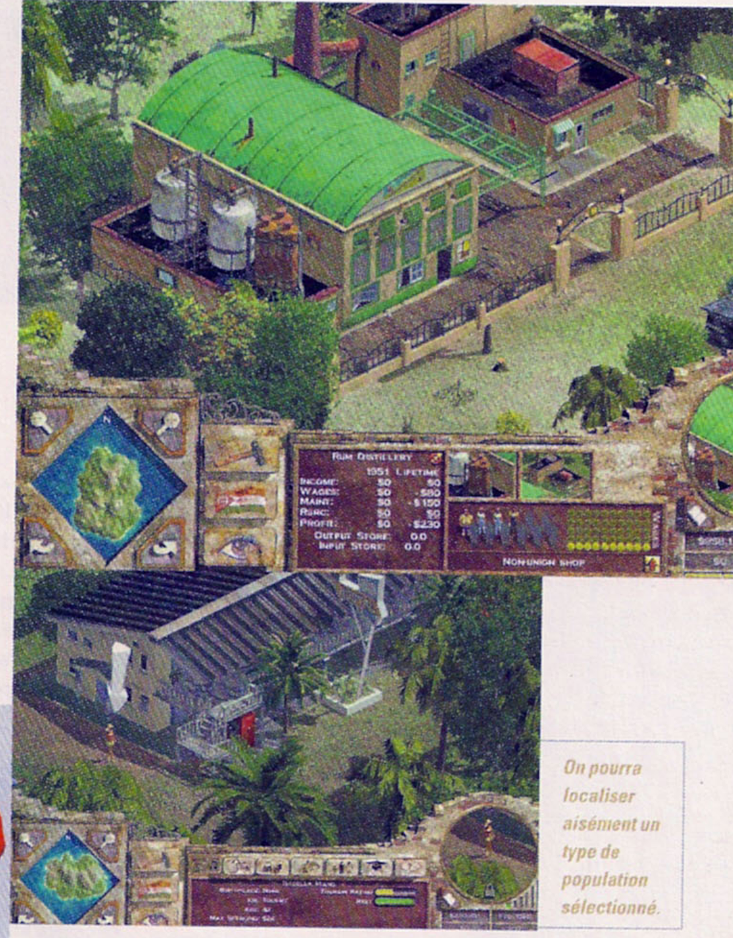
Pour Tropico, on trouve pas mal de recettes qui font de Sim's un jeu qui fonctionne bien. Ainsi, on se retrouve sur un petit caillou entouré d'eau, et sur lequel survient une foule d'événements tous plus ou moins rigolos, pendant que l'on doit assurer le bon fonctionnement de ses affaires. Certes, ça, c'est vraiment du « Sim's », mais on reste ici plus proche d'un « Populous Pinochet » que d'un « Sim Castro ».

En effet, s'il y a bien un truc que Tropico semble vouloir nous faire comprendre, c'est que lorsque l'on est un vrai tyran, on est assez proche d'un dieu. De fait, on se retrouve aux commandes totales d'un petit pays dans lequel tout nous est permis, tant que la population ne se retourne pas contre son maître. Et quand on parle de « commandes totales », cela inclut aussi la topographie même de l'île. Certes, pour la forme, il faudra repasser et se contenter de ce que la nature nous a fourni. Mais si on veut claquer du fric et des hommes à élever des montagnes, ou à faire des abysses, libre à nous ! Et ça, ça fait quand même bien penser à Populous.

Pour la forme, l'île du jeu sera vue de haut. On gérera, en temps réel mais à vitesse variable selon ses désirs, son petit monde ainsi que ses ressources, dans une perspective isométrique qu'on aura tout loisir de faire tourner sur elle-même. Là-dessus se greffera une foule de trucs divers et variés dont il faudra tenir compte, pour arriver à suivre les objectifs que le joueur se sera fixé suivant le type de non-gouvernement qu'il a choisi. Ainsi, par exemple, il devra faire venir des touristes, des missiles nucléaires, ou encore le Pape, en fonction de ses choix idéologiques.

Le roi, c'est moi…

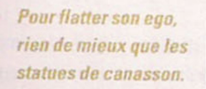
On se retrouve donc avec les pleins pouvoirs. Ainsi, non content de donner de savantes instructions à sa population, il faut aussi savoir l'entretenir. Pour cela, il y a tout un éventail de bâtiments à construire, allant de la simple résidence aux cathédrales ou aux universités, en passant par des commissariats de police, ou encore des bordels. Pour occuper le peuple, on pourra soit créer des emplois, soit les faire entrer, de gré ou de force, dans certaines maisons closes. Une bonne cinquantaine de bâtiments différents nous attendent ; chacun d'eux aura une fonction bien particulière applicable sur la politique que l'on souhaite adopter dans son petit paradis totalitaire. Par exemple, en foutant des églises partout, on se retrouvera vite face à une démographie galopante, tandis qu'implanter des universités nous donnera l'occasion de se retrouver à la tête d'une armée d'idéalistes bons pour l'entretien de la propagande. Évidemment, il faudra gérer toutes ces constructions en fonction des ressources disponibles sur l'île.



On pourra localiser aisément un type de population sélectionné.



Cependant, nombre d'entres elles sont renouvelables. Par exemple, laisser en friche des terrains déboisés permettra la repousse des arbres, et si des pêcheurs se retrouvent sans poisson, celui-ci reviendra au bout d'un certain temps d'inactivité dans la zone de pêche. Évidemment, ça ne fonctionne pas de la même façon pour l'or. Et puis, quitte à gouverner dans le totalitarisme le plus totalement totalitaire, il faut quand même que ça ait de la gueule ! Parce que les bidonvilles, c'est un coup à se retrouver avec l'ONU et l'UNESCO sur le dos. Y a que les pays riches qui peuvent se permettre ça ! Ainsi, on sera vivement invité à entretenir son patrimoine, à virer les exclus, tailler les haies, faire des stades (brrr), mettre des statues à son effigie, et faire plein d'autres choses qui peuvent flatter dans le sens du poil l'ego et du joueur, et du président local.
Ce qu'il faut savoir, c'est que dans ce petit jeu de politique fiction, les grandes puissances seront encore bien présentes, et qu'à partir du moment où les KGB ou la CIA envoient quelqu'un pour remplacer la tête du gouvernement en place, la partie sera perdue. Ainsi, aussi tyrannique soit-elle, la dictature en place se devra de ménager les sensibilités et de garder une certaine indépendance.



Pour flatter son ego, rien de mieux que les statues de canasson.



Outil rêvé pour tout ministère de l'intérieur qui se respecte. En un seul clic magique, on sait combien de ressortissants sont sur l'île, et de quels pays ils sont originaires.

Genre : Oligarchie temps réel **Éditeur :** Take 2 Interactive **Développeur :** Pop Top **Sortie prévue :** Fin mars 2001



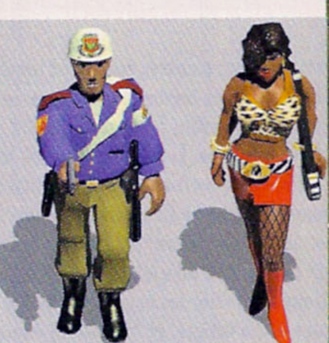
Ici, on peut décider quelles collines on va raser, et quelles crevasses on va combler... Ou l'inverse, si le plaisir se fait sentir.

... et tant pis pour le peuple

Il faut toujours garder en tête des phrases du genre « une révolution, c'est le peuple qui réfléchit trop ». Ça entretient bien la paranoïa, ce genre de truc, et en plus, ça influence toujours des décisions pleines de sagesses et d'exécutions sommaires. D'ailleurs, c'est bien connu, lorsqu'on ne dispose que d'un marteau, on a tendance à aborder tous les problèmes comme des clous. Bien qu'on affiche un mépris total pour le bien-être de ses administrés lorsqu'on est tyran, il faut savoir entretenir ce mépris. En cas de soulèvement, on peut par exemple vite se retrouver devant un juge, à La Haye. Quand on est

Même pour l'optimisation des plantations et de l'agriculture, on aura droit à une interface : partout où c'est du vert bien fluo, c'est que c'est bon pour la plante qu'on a sélectionnée.

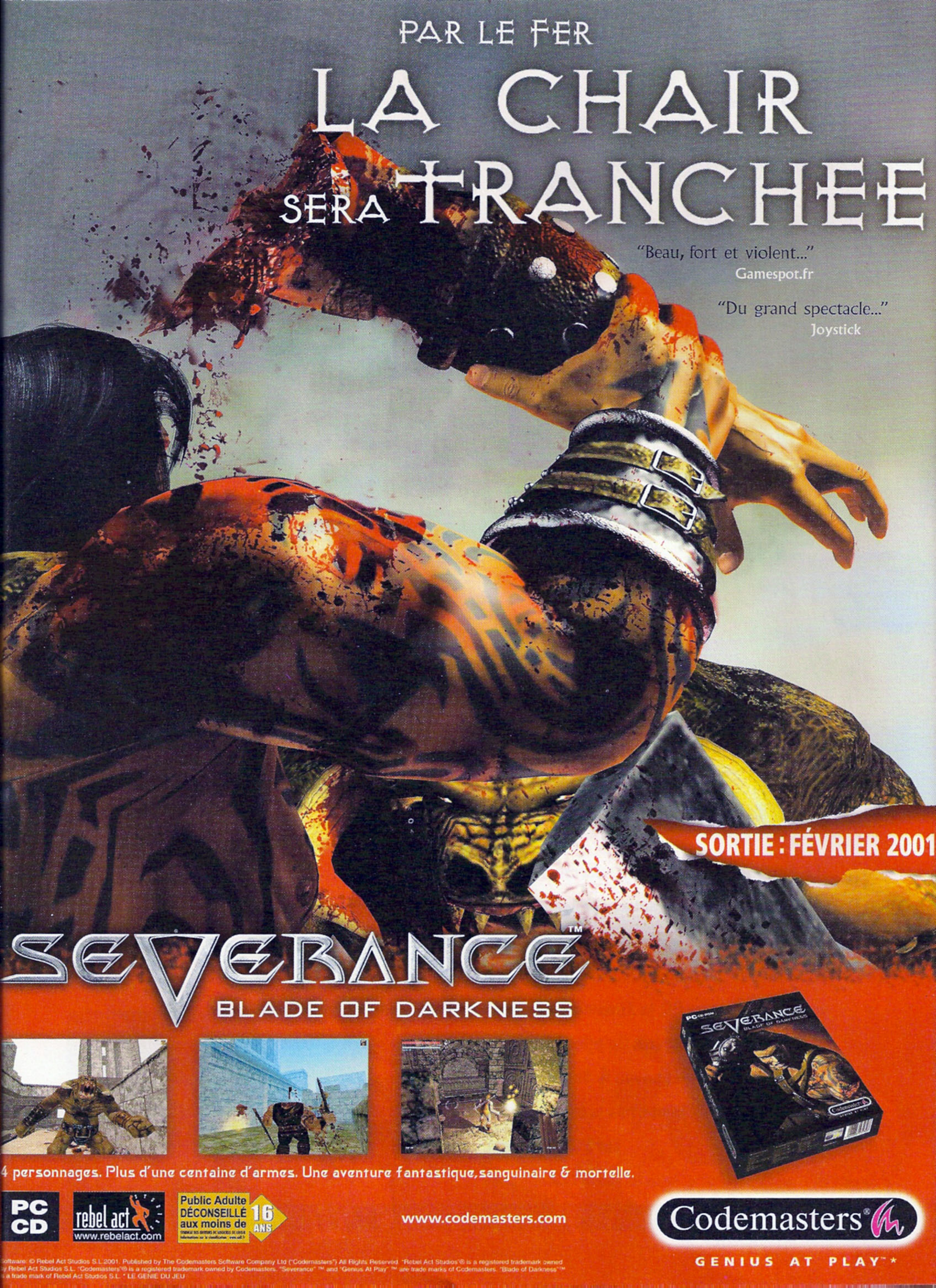






proche d'un dieu, il faut bien montrer qu'on a le droit de vie, de mort, ou d'emmerdement maximum sur chacun de ses concitoyens. Entendez par là que ce jeu est d'une verticalité digne d'une guillotine, et que si vous voulez vous occuper, un à un, des esprits contestataires qui peuplent un peu trop votre île, vous serez libre de passer tranquillement à l'acte. Pour ce faire, plein de solutions différentes s'offrent à vous. On pourrait parler des plus classiques, comme celles qui consistent à créer des radio locales gouvernementales, ou des églises dans lesquelles tout le monde est bien content. On pourrait aussi parler des plus expéditives, qui consistent à supprimer une personne à l'aide de sa très organisée police, mais pour peu que ladite personne soit populaire, c'est un coup à avoir des ennuis. Bien que le meurtre soit possible, il n'est heureusement pas le seul instrument de pression disponible sur l'île. Ainsi, il est possible de soudoyer les gens, les faire suivre dans une maison close, leur offrir des emplois fictifs, ou même les exiler. Ok ! Si ça ne suffit pas, la solution expéditive abordée plus haut reste la meilleure. Ceci pour dire que tout a été prévu pour contrôler sa population, et que si la Stasis avait pu mettre au point un tel outil de renseignement en Allemagne de l'Est, jamais le mur de Berlin ne se serait écroulé.
Bon, attention, Tropico n'est en rien un jeu sérieux. Tout ceci a été conçu dans un esprit de franche rigolade. N'allez pas prendre ça au sérieux et fomenter un coup d'État.

Certaines découvertes archéologiques pourront attirer des touristes.


PAR LE FER
LA CHAIR
SERA TRANCHEE
"Beau, fort et violent..."
Gamespot.fr
"Du grand spectacle..."
Joystick
SORTIE : FÉVRIER 2001
SEVERANCE™
BLADE OF DARKNESS
4 personnages. Plus d'une centaine d'armes. Une aventure fantastique, sanguinaire & mortelle.
PC CD
rebel act
www.rebelact.com
Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
www.codemasters.com
Codemasters
GENIUS AT PLAY™*
oftware: © Rebel Act Studios S.L.2001. Published by The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters") All Rights Reserved. "Rebel Act Studios"® is a registered trademark owned y Rebel Act Studios S.L. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Severance" ™ and "Genius At Play" ™ are trade marks of Codemasters. "Blade of Darkness"™ s a trade mark of Rebel Act Studios S.L. * LE GENIE DU JEU



Là, j'en vois qui froncent le sourcil : « Ah ben v'là que Joystick se met à la console de jeu, maintenant. » Ben voui, mais il se trouve que nous avons quelques raisons de penser que pour nous, joueurs PC, la Xbox n'est pas juste une console de plus. Qu'elle soit crainte ou attendue comme le Sauveur, cette console ne laisse pas le monde du jeu sur PC indifférent.

Ivan le Fou & Doc Caféine

L'année 2000 n'a pas été fameuse pour le PC. Non seulement les ventes de jeux ne se portent pas bien, ce qui n'est pas nouveau, mais on a observé un recul des ventes d'ordinateurs. C'est une baisse légère (environ 1 % aux États-Unis), mais symbolique : pour la première fois depuis l'apparition du PC, les ventes de machines n'augmentent pas, au contraire. Pour le jeu vidéo sur micro-ordinateur, c'est évidemment une très mauvaise nouvelle : déjà que les ventes de jeux stagnaient quand le nombre de machines était en croissance, alors si ce dernier n'augmente plus…

Sachant que les coûts de développement d'un jeu ont été multipliés par 10 en dix ans, qu'il faut désormais au minimum une dizaine de personnes pendant deux ou trois ans pour faire un jeu, que le piratage représente à nouveau une perte importante depuis la démocratisation d'Internet et du graveur de CD-R, et enfin que les prix sont plutôt orientés à la baisse, il faut absolument vendre beaucoup de jeux pour s'en sortir. Ce n'est que rarement le cas, et ceux qui dépendent trop du PC se retrouvent au bord du gouffre : Interplay/Virgin est racheté par Titus, GT Interactive par Infogrames, et des développeurs vétérans comme Looking Glass Studios ferment leurs portes.

En même temps, les consoles de jeux ont connu, depuis quatre ans, un essor incroyable. Du coup, les éditeurs de jeux ont tendance à vouloir se concentrer sur des jeux consoles (PlayStation ou Dreamcast), et les convaincre d'investir sur un projet de jeu PC devient extrêmement difficile. C'est dans ce contexte un peu déprimant que débarque la Xbox.





LA XBOX À CŒUR OUVERT



Cette fois, c'est la bonne. Les spécifications de la Xbox ne bougeront plus, qu'ils disent. Alors on révise une dernière fois et on n'en parle plus. Le cœur de la machine est un processeur Intel Pentium III 733 MHz. L'autre pilier de la console sera un processeur graphique NV2A de chez Nvidia. Dérivé des familles NV20 / NV30, et spécialement modifié pour l'affichage sur téléviseur, il devrait rester le plus puissant du monde des consoles pour un bon moment. Nvidia fournira aussi une puce nommée MPU (Media Communications Processor) qui gère, entre autres, réseau et son (256 voix, 64 en 3D). La carte mère est aussi fabriquée par un nom connu du monde PC : MSI. Les jeux seront stockés sur DVD, et une memory card pourra se brancher sur le paddle. Quatre manettes seront utilisables simultanément.

Le disque dur aura bien une capacité de 8 Go. Divisé en trois parties qui s'apparentent assez à des partitions classiques, il servira déjà à stocker le système d'exploitation, nommé Dashboard et basé sur une partie du noyau de Windows 2000. La deuxième et plus importante partie sera une sorte de mémoire temporaire pour les jeux. Attention, les jeux ne s'installeront pas dessus comme sur un PC. Mais le temps d'une partie, elle pourra stocker certains éléments, comme ce bon vieux smartdrive (circuits dans une course par exemple, histoire d'accélérer les chargements). Rien ne sera effacé tant qu'il restera de la place. Après, la console virera automatiquement les « morceaux » les plus anciens, le joueur ne s'occupera de rien. La seule partie visible du disque dur sera la zone capable de servir de grosse memory card. On pourra donc sauvegarder ses parties sans acheter de carte spéciale.

Gros plus, l'interface Ethernet en standard et la sortie vidéo / son entièrement numérique (qui nécessitera tout de même l'achat de câbles spécifiques pour être connectée au matériel hi-fi, par exemple). Tout ça empaqueté dans un boîtier énorme, qui fait de la Xbox la plus grosse console du marché depuis la 3DO.

Quand la console chasse sur les terres du PC

Ce qui rend la Xbox un peu spéciale, pour nous autres joueurs micro, c'est que sur le papier, elle a tous les atouts pour séduire développeurs et éditeurs :

Le marché grand public :
En tant que « console », la Xbox pourra toucher un très large public, que le prix et la complexité d'un PC rebutent. C'est un élément clé.

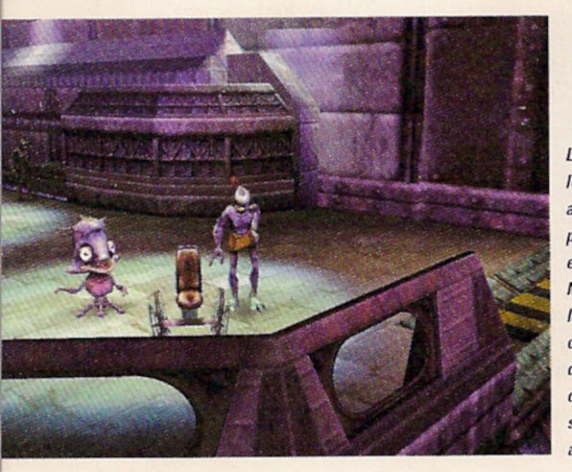
Les innovations :
La console de Microsoft est la première, par le biais d'un accès Ethernet et grâce à la présence d'un disque dur, à rejoindre ce qui était jusqu'ici une chasse gardée des jeux PC : le multijoueur en réseau, que ce soit du deathmatch ou du jeu de rôle online.

La facilité d'accès :
Que ce soit au niveau logiciel (DirectX) ou au niveau matériel (Intel et nVidia), la Xbox est constituée d'éléments connus sur le bout du clavier par les développeurs du monde entier. Pas de programmation tordue à apprendre ou de hardware bizarre à domestiquer, le degré d'apprentissage nécessaire est minimal.



Malice, développé par le studio Argonaut, est un jeu de plate-forme 3D. Le personnage et son marteau géant font dans les 9 000 polygones, et tout cela bouge avec aisance malgré les kilos d'éclairages, les litres d'ombres portées et déformées, et les couches d'anti-aliasing.

INNOVATIONS INSIDE


Lors de l'E3 dernier, le dernier épisode des aventures d'Abe était présenté comme une exclusivité PlayStation 2. Mais quelques mois après, les développeurs, officiellement mécontents des possibilités de la console de Sony, sont passés chez Microsoft avec armes et bagages.

La Xbox se devait d'apporter son lot de nouveautés pour avoir une chance de séduire le public. Si le look déçoit de ce point de vue, Microsoft a mis le paquet sur les petits plus qui assurent.

Un canal USB (12 Mbps) par manette : cette bande passante permet de brancher des périphériques « gourmands » (micro, casque, etc.) directement sur chaque pad.

Câble manette de 3 mètres : MS a même rajouté une connexion au début du câble pour que celui-ci se déconnecte de la console en cas de traction sur le côté.

Disque dur : aucune console n'avait eu droit à ça en standard, cela devrait apporter de nombreux avantages aux jeux Xbox.

Ethernet en série : Microsoft mise sur les réseaux large-bande et le prouve. Ça servira aussi pour les LAN et c'est tant mieux.

Software Development Kit ultra-complet : dérivés du PC, l'architecture de la Xbox et ses logiciels de développement sont normalement déjà connus des développeurs.

Son 3D : la Xbox disposera du Directsound 3D (largement répandu sur PC) et des formats DTS / Dolby Digital (exploitables dans les séquences cinématiques, par exemple).

Paddle force-feedback : les vibrations dans les manettes seront issues de moteurs désynchronisés identiques, pour des reproductions de forces normalement plus fines et précises que sur PS2.

Programme « incubator » pour les développeurs indépendants, destiné à leur permettre de développer un prototype de leur jeu (prêt d'un kit de développement) avant d'avoir un éditeur.

Le débauchage :
Le point précédent est particulièrement vrai concernant les équipes de développement travaillant sur des jeux PC. Passer d'une plate-forme à l'autre devrait être un jeu d'enfant, et la tentation de choisir alors celle ayant le plus fort potentiel commercial va paraître irrésistible, risquant ainsi de priver le PC de ses meilleurs talents créateurs.

Dans les faits, qu'observe-t-on pour l'instant ? D'abord qu'un certain nombre de jeux, jusqu'ici très attendus sur PC, sortiront finalement d'abord sur Xbox, et en exclusivité pendant quelque temps. C'est le cas de Halo (le shoot de Bungie, racheté par Microsoft) et de New Legends (le jeu d'action/aventure/baston de Infinite Machine). Ce n'est pas encore une hémorragie, mais c'est la première fois que cela se produit, et on peut parier que ces deux titres ne seront pas les seuls. Il est certain que Microsoft garde dans sa manche de grosses surprises, vraisemblablement à propos de jeux dont il est l'éditeur (non, pitié, ne nous volez pas Dungeon Siege !). Des rumeurs persistantes évoquent déjà Half-Life 2 en exclu sur Xbox.

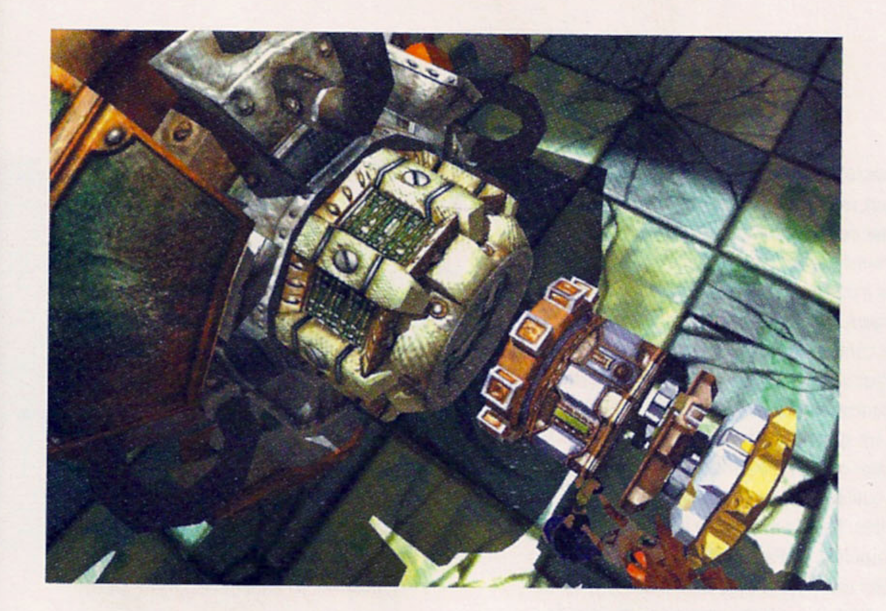
Ensuite, remarquons qu'un certain nombre de jeux typiquement PC sont annoncés sur Xbox, même si ce n'est pas en exclusivité. Des types de jeux inhabituels pour une console : je pense à Republic (d'Elixir Studios), Black & White (de Lionhead, mais celui-ci est annoncé sur presque tous les formats par Peter Molyneux), Mechwarrior 4 (FASA Interactive), Crimson Skies (Zipper Interactive), The Sims (Maxis) et Giants (Planet Moon Studios).



La Xbox comme planche de salut

Ceci dit, l'avenir n'est pas entièrement sombre pour le micro-ordinateur. Un an après la sortie de la console (c'est-à-dire dans deux ans en France, une éternité), son Pentium III 733 MHz et ses 64 Mo de RAM paraîtront ridicules. Le PC aura continué son développement technologique, tandis que la Xbox, comme toutes les consoles, sera figée dans sa configuration initiale. Du coup, il sera de nouveau possible de faire, sur PC, des choses impossibles sur Xbox.
Mais de toute façon, il n'est dans l'intérêt de personne de faire disparaître les jeux sur PC : les trois Xboys (Microsoft, Intel et nVidia) y ont des intérêts importants et ne veulent pas tuer la poule aux nerds d'or.
En fait, Microsoft a bien l'intention de faire coexister les deux.
Certains développeurs vont plus loin : pour eux, la Xbox est tout simplement la seule chance de survie du jeu sur PC. En ouvrant les portes d'un marché plus large et plus rentable, elle permettra de continuer à faire


Halo, le titre de Bungie qui faisait saliver tous les joueurs PC, sera finalement une exclusivité Xbox pendant plusieurs mois.





New Legends est un jeu d'action-aventure mélangeant Japon médiéval et science-fiction. Initialement prévu pour PC, il sera finalement édité par THQ mais seulement sur Xbox (au moins dans un premier temps).

des jeux PC (quasi directement transposables sur Xbox) au lieu de devoir se rabattre sur des jeux console sans rapport (type PlayStation) pour pouvoir payer les factures. Qui sait ? Cette console hybride amènera peut-être avec elle des jeux différents, avec la profondeur de certains jeux PC alliée à la finition et le gameplay de la console. Encore faut-il que Microsoft gagne son pari et réussisse son entrée dans un monde qui lui est encore inconnu. Les obstacles ne manquent pas, et le moindre d'entre eux n'est sans doute pas le problème industriel : mettre en place une chaîne de production capable de fournir, mondialement, sans ratés ni retards, des millions de machines suffisamment fiables (du point de vue de l'OS comme du hardware) ne s'improvise pas. D'autant qu'en face, il y a quand même Monsieur Sony : 80 % du marché à la pesée, 3 combats, 3 victoires par KO. Un sacré Boss.

La Xbox va-t-elle s'imposer ?

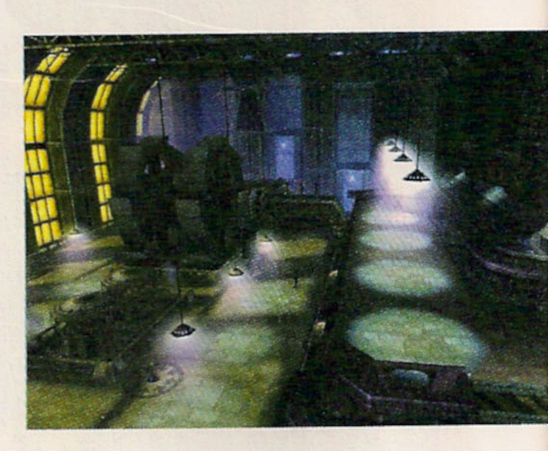


Le marché des consoles est sans pitié. Mais dans les mois qui viennent, il va devenir sanglant et cruel pour les perdants. On se rappelle des piques et autres coups de poignard dans le dos entre Sega, Nintendo et Sony. Avec l'arrivée de Microsoft, de ses méthodes musclées et de ses milliards de dollars, les choses ne vont pas s'arranger. Les chances de la Xbox de gagner ses galons de console incontournable ne résident pourtant pas seulement dans les billets verts de tonton Bill. Les jeux seront la seule monnaie valable pour séduire des acheteurs déjà largement tentés par la PlayStation 2, la GameCube et souvent déjà (heureux) possesseurs d'une Dreamcast. D'un point de vue purement technique, la Xbox a de quoi mettre sur le marché des jeux qui caressent les rétines dans le bon sens. Le Pentium III customisé d'Intel devrait faire très correctement son boulot, mais c'est surtout le processeur graphique NV2A de Nvidia qui assurera le spectacle. J. Allard pense que si on devait donner un nom de code à ce chip, ce serait NV27,5. Pourquoi cela ? Car il incorporera des fonctions qui ne verront le jour sur PC qu'avec le NV30 (l'équivalent d'une hypothétique GeForce 4, donc) plusieurs mois après la sortie de la machine. Comme en plus, la résolution d'une télévision limite la bestiole au 640x480, les développeurs vont pouvoir activer tous les effets 3D possibles sans aucun remord. A priori, seule la GameCube aura une chance de rivaliser avec les jeux les plus réussis de la Xbox (visuellement parlant). Le niveau technique moyen des jeux Xbox devrait en fait être supérieur à celui des autres consoles, puisqu'il s'agira de la machine la plus récente sur le marché. Ce qui permettra à Microsoft de donner l'illusion d'une machine qui domine ses concurrentes. Cette illusion ne sera pas suffisante si le gameplay ne suit pas. Microsoft doit s'assurer que les titres seront réellement ciblés console, et pas seulement des portages rapides de produits ou projets PC. Le support des éditeurs japonais sera vital pour atteindre ce but et convaincre les publics européen et asiatique. Et ces fameux éditeurs, responsables des plus grands hits de l'histoire des jeux vidéo, sont particulièrement sollicités ces derniers temps. Nintendo les veut pour sa GameCube, et Sony pour sa PS2. Ce sont eux qui font la pluie et le beau temps pour les constructeurs. Sans SquareSoft ou Namco, Sony n'aurait pas eu autant de facilités pour vendre des millions de consoles. Ils ont donc manœuvré pendant plusieurs mois pour convaincre ces éditeurs de lâcher leurs partenaires historiques (à savoir Nintendo pour SquareSoft par exemple). Dans ce type de guerre, tous les coups sont permis. Ainsi, certains pensent que Microsoft n'hésitera pas à carrément acheter quelques grands noms du milieu en cas de besoin. Sans parler des ponts d'or et des conditions préférentielles qu'ils feront



Les paddles possèdent deux ports d'extension. Grâce au débit de la connexion USB, on peut y imaginer aussi bien une bête carte mémoire qu'un casque avec micro ou un mini-écran donnant des indications secrètes au joueur.

miroiter à des sociétés aussi prestigieuses que Capcom ou Namco. Il faut savoir se montrer gentil quand on veut un jeu de combat de qualité sur sa console...
Et ceux qui pensent que les Japonais n'aideront pas un constructeur extérieur à l'archipel oublient un facteur important : l'argent. Favoriser ses petits camarades, c'est bien. Mais comme dans tous les secteurs de l'économie, il faut surtout penser à remplir les coffres d'espèces sonnantes et trébuchantes. Et le remplissage de coffre, c'est un sport que Microsoft maîtrise mieux que personne. De quoi convaincre certains acteurs du secteur de développer quelques titres pour eux.
Et plus si affinités. Mais la route sera longue, minée et bordée de snipers pour Microsoft, qui souhaite idéalement coller une Xbox à côté de chaque magnétoscope. Un but que Sony caresse aussi pour sa PS2. Bon courage les gars ! Comme dit J. Allard, « les trois premiers millions de ventes sont faciles à atteindre, ce sont les 100 d'après qui sont difficiles »...





Dans New Legends, les deux gâchettes de la manette de jeu serviront à utiliser une arme dans chaque main du personnage.

N'oublions pas Sega et Nintendo !

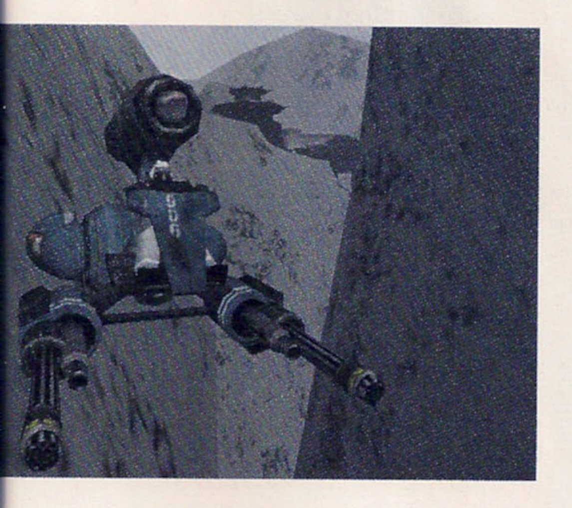
Avec le tapage médiatique imposant dont elle va bénéficier et ses qualités techniques indéniables, la Xbox va attaquer le marché avec de gros atouts en poche. Mais Microsoft n'aura pas la vie facile. Les joueurs sur consoles sont des cibles mouvantes qui changent de préférences sans états d'âme. C'est un facteur à double tranchant. Ils ont abandonné Nintendo pour Sony et peuvent effectivement tomber sous le charme de la Xbox. Ou pas.
En fait, un scénario catastrophe pour la Xbox circule depuis plusieurs semaines dans le monde du jeu vidéo. Un scénario finalement assez simple qui prend en compte deux acteurs trop souvent oubliés : Nintendo et Sega. Le choc des titans PlayStation 2 / Xbox ne doit pas faire oublier que Nintendo est une compagnie dont les coffres sont pleins à ras bord de produits et d'argent frais. La GameBoy (et bientôt la GB Advance) lui procure des revenus hallucinants. La N64 n'a pas été un échec si douloureux que ça y paraît vu de l'Europe. Ce qui permet à cette société de préparer, dans de bonnes conditions, le lancement pour l'été 2001 de son nouveau bébé, la GameCube.
Mais les petits gars de chez Nintendo, ils ont besoin de beaucoup de jeux, aussi diversifiés que possible, et d'un excellent niveau de qualité. Ils peuvent développer quelques perles en interne comme pour la N64, mais l'expérience a prouvé que cela ne suffisait pas. De son côté, Sega dispose de quelques-unes des meilleures équipes de développement de la planète. Mais sa Dreamcast ne décolle pas malgré une logithèque riche et des qualités techniques intéressantes. Eux, ils perdent de l'argent. Beaucoup d'argent. À tel point que certains pensent que la Dreamcast sera la dernière console de la société, qui devrait alors se recentrer sur les jeux.
Des jeux, oui, mais pour qui ? Sega déteste Sony. Quant à Microsoft, beaucoup de Japonais ne pensent pas que la société de Bill Gates réussira son pari. Après tout, aucune console américaine n'a jamais percé.
La seule possibilité intéressante resterait une alliance avec Nintendo. La GameCube semble en plus être une plate-forme aussi intéressante que la Xbox côté développement de jeux. Les deux ennemis d'hier, même amoindris par Sony, pourraient alors former une équipe redoutable. Le temps que la console de Nintendo sorte (été 2001, aux dernières nouvelles), la Dreamcast aura bouclé sa troisième année d'existence. Les Sega-fans



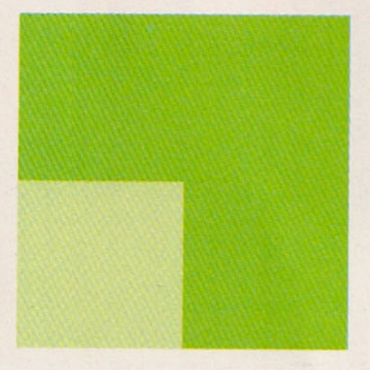
Un jour, Black & White sortira sur PC. Un nombre encore indéfini de jours après, il sortira également sur Xbox. Il devrait être disponible au moment de la sortie de la console.

Munch's Odyssey a vraiment tiré un bénéfice de son passage sur Xbox : vous pouvez les chercher, les effets d'escalier, vous n'en trouverez pas.





ne devraient donc pas se sentir lésés. Ils seront même certainement contents de retrouver des versions largement améliorées de leurs jeux préférés sur la machine de Nintendo. Un scénario qui permettrait à Sega de sortir du rouge en vendant enfin des quantités intéressantes de jeux et à Nintendo de grossir les rangs des acheteurs de sa machine pour refaire de la marque, l'acteur de premier plan qu'elle a été à l'époque de la SNES. Tiré par les cheveux ? Sega a déjà annoncé son soutien à la GB Advance et a l'expertise nécessaire pour développer des jeux rapidement sur la GameCube. Et puis rappelez-vous : qui aurait pensé que SquareSoft lâcherait Nintendo pour Sony à l'arrivée de la PlayStation ? ou que Metal Gear arriverait sur Xbox ? D'ailleurs, personne n'osait croire à la rumeur concernant une console réalisée par Microsoft... Advienne que pourra, mais ce choc des titans sera mémorable.



INTERVIEW DE J. ALLARD



J. Allard est un des pères de la Xbox. Son look ultra-cool ne fait pas oublier l'idée qu'il est un des rares à se trouver au sommet de la chaîne alimentaire chez Microsoft. On n'arrive pas à ce niveau par hasard, et le bougre sait garder ses secrets. Tant pis, on essaye quand même !

Joystick : L'annonce de la Xbox, les partenariats hardware, puis software, les développeurs et éditeurs qui s'accumulent autour du projet... la suite ?

Jay Allard : Les jeux ! Tout est une affaire de jeux ! Je ne vois pas de quoi on pourrait parler d'autre ! Nous savons que le succès de la Xbox est entièrement dépendant des jeux, nous avons les bons partenaires réalisant de bons jeux pour la Xbox, et maintenant que nous sommes à un an de la sortie de la machine, il est temps de parler de jeux. Vous savez à quoi elle ressemble, ce qu'il y a à l'intérieur, qui la fabrique, sa date de sortie, alors... tout ce qui reste maintenant, ce sont les jeux.

La résolution d'un écran de TV est plutôt faible par rapport aux capacités de la Xbox. Allez-vous supporter les moniteurs ou les TVHD ?

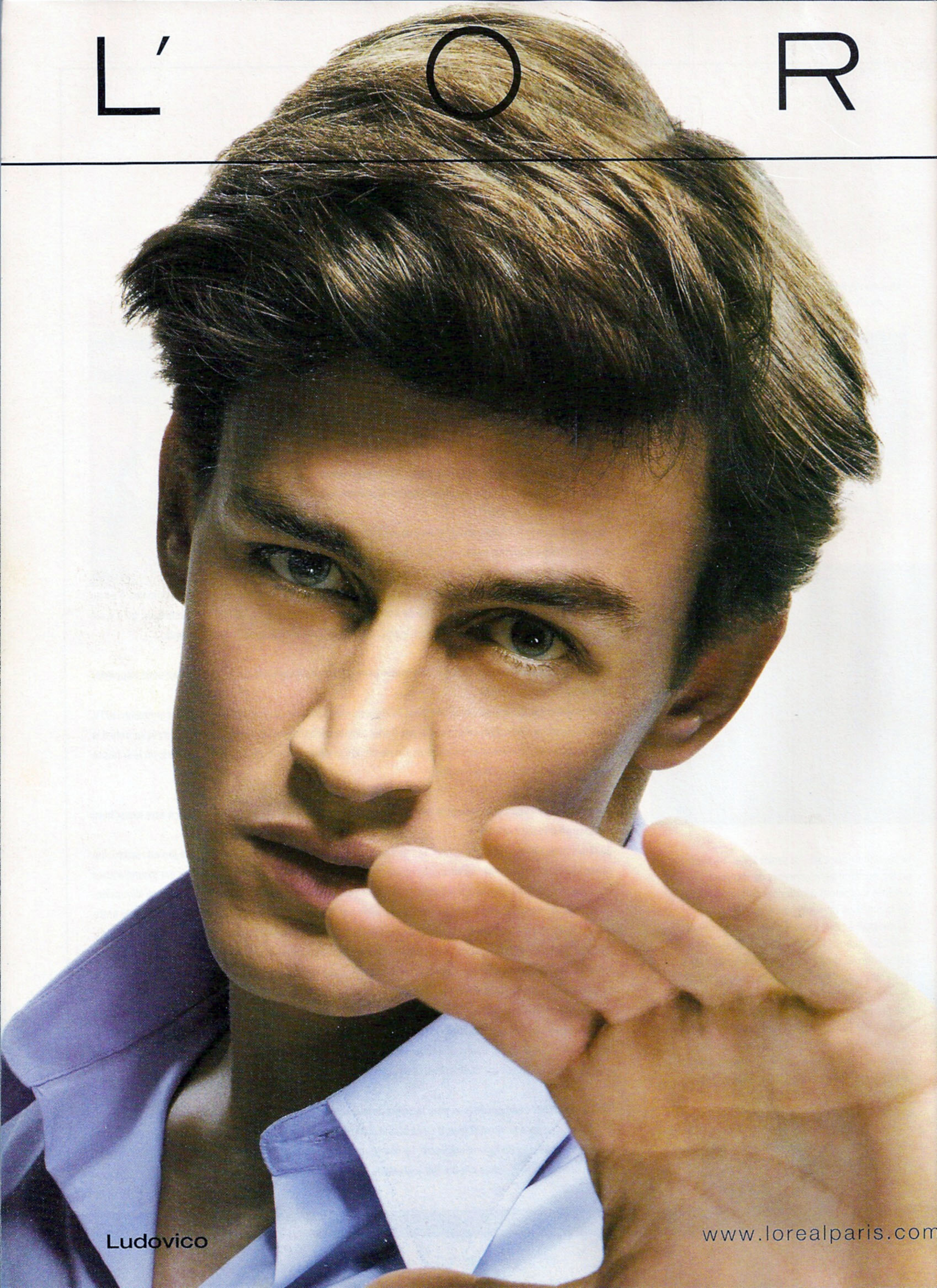
On ne pousse pas cet aspect, mais tout y est, la Xbox supporte tout ça. Si vous avez un pack de connexion HDTV, ce sera reconnu automatiquement par le jeu. Pareil pour le widescreen. On pourra évidemment régler cela à la main, suivant les préférences de chacun. On ne dit pas vraiment quoi faire aux développeurs, on leur laisse juste l'option ; à eux de l'utiliser ou pas.

Quelles sont vos vues concernant le online, étant donné que la Xbox est la seule console à être aussi bien équipée pour le haut débit ?

Je dirais deux choses : d'abord, il ne s'agit pas juste du jeu sur Internet. Il s'agit vraiment de jeu en réseau, qui existe sous bien des formes. Comme nous utilisons une connexion Ethernet standard, on peut par exemple juste brancher deux Xbox ensemble, avec un câble Ethernet croisé comme sur PC, et jouer. On peut aussi aller acheter un hub, et brancher plusieurs consoles entre elles par son intermédiaire, pour une bonne LAN party entre potes. Les facs, partout dans le monde, ont Internet dans les cités universitaires. Alors on ne pourra peut-être pas aller sur Internet avec (parce qu'elles limitent les accès), mais on pourra jouer tout de même en utilisant ces installations. Un certain nombre d'options ne concernent pas seulement Internet (j'aimerais qu'on m'explique comment trimbaler les télés actuelles pour jouer en réseau chez un pote, ndrc).
Secundo, notre focus réseau concerne avant toute chose le jeu, et le jeu seul. Il va aller en grandissant dans les cinq années à venir. Mais ça commence maintenant, comme Tony Hawk par exemple, qui a déjà des possibilités réseau, jusqu'à 8 joueurs. Ce qui était une nouveauté va vite devenir une nécessité... comme les téléphones cellulaires. Ça commencera doucement. Mais nous sommes prêts pour le futur.

Vous comptez sur combien de jeux pour la sortie de la machine ?

Je pense qu'on aura environ 12 jeux, de très bonne qualité, grand maximum 20, mais on ne veut pas faire comme Sony et sortir 35 jeux de qualité médiocre. Le nombre importe peu, finalement, si tout est bien ! Et il ne faut pas trop en faire si on ne veut pas s'éparpiller, justement.

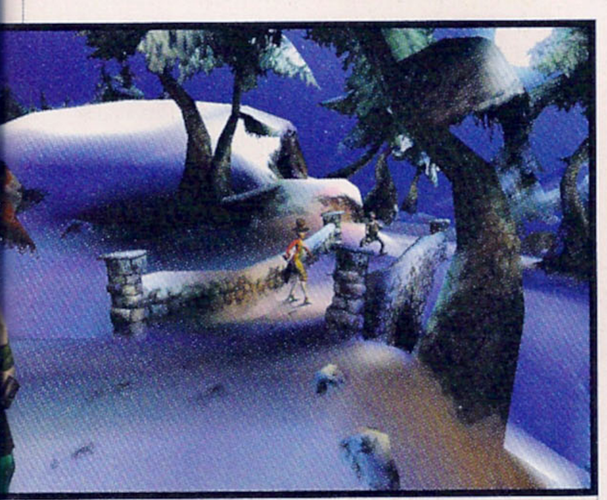

L' O R
Ludovico
www.lorealparis.com

Les créateurs de La Lune ne sont pas franchement des débutants, dans cette industrie... Mais laissez-moi vous raconter leur histoire peu commune. Tout commence en 1993, dans la bonne ville de Lyon, quand six graphistes 3D sont recrutés par Infogrames pour produire les décors et les personnages d'Alone in the Dark 2. Au lieu de travailler sous contrat individuel, nos six coyotes préfèrent alors créer leur propre société de design, et devenir ainsi sous-traitants d'Infogrames. Les Libellules sont nées. Étranges ? Pas tant que ça, car depuis sept ans, elles écument les contrats sur toute la région lyonnaise, grandissent en force et en sagesse... et diversifient leur savoir-faire.

Quand une bande de mercenaires à la solde de tous les développeurs et éditeurs de la région lyonnaise – ou presque – décide que « ras-le-bol, y en a marre de bosser seulement pour les autres, on va faire notre jeu à nous ! », l'ambition est au rendez-vous : La Lune, comme nous l'appellerons désormais par respect pour ses parents, s'annonce comme un mix entre les meilleurs jeux d'arcade sur consoles et les plus trépidants jeux d'action sur PC. Éditeur wanted !

par Wanda

Les Extraordinaires Aventures d'un Homme Tombé de La Lune



Le moteur 3D, fait maison, fonctionne bien avec l'identité graphique très originale de La Lune. Le seul truc qui ne m'a pas emballée dans ce projet, finalement, c'est le fait que les caméras soient fixes. C'est grave, docteur ?

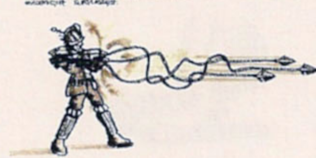
En effet, dès le début, ce n'est pas le travail qui manque. Il faut savoir que dans le cycle de développement d'un jeu, la production graphique n'intervient que ponctuellement, et les besoins sont alors assez massifs. Alors, plutôt que de s'embêter à recruter des gens en CDD pour cette période, les petites boîtes de développement préfèrent de loin faire appel à une société spécialisée comme les Libellules.
Du coup, ils recrutent très vite un programmeur, afin de développer les outils qui vont bien. C'est ainsi que naît Meknès, un logiciel de dessin 2D, et de modélisation et d'animation 3D, tout intégré et dédié au jeu vidéo (en téléchargement gratuit sur leur site !), et que les Libellules acquièrent leurs premières compétences en programmation.
Mais la diversification ne s'arrête pas là : au fil des contrats, les Libellules ont encore l'occasion d'enrichir leurs talents en répondant à des besoins en conception de niveau, et même en concept de jeu !



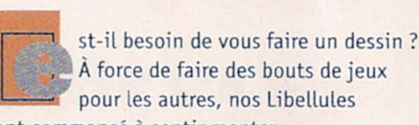
Monsieur Loyal





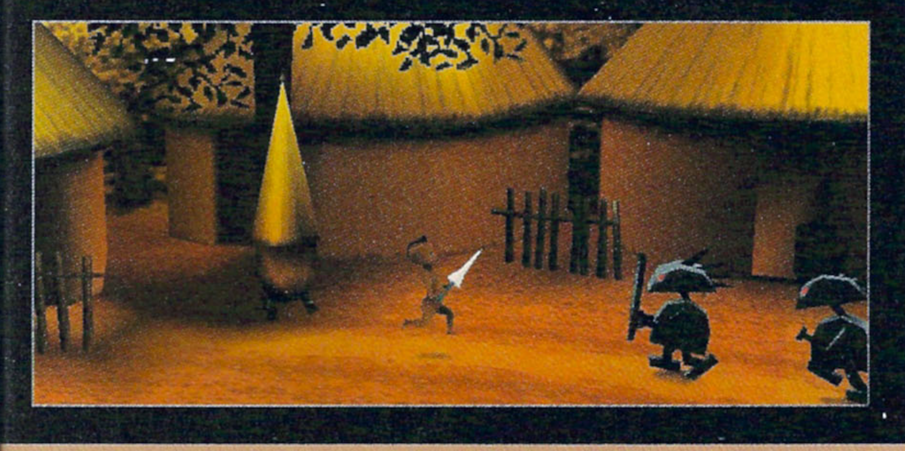




De la variété dans le palmarès

Les Libellules ont travaillé, d'une manière ou d'une autre, sur Alone 2 et 3, Spirou et Lucky Luke (pour Infogrames), sur les Space Games et Innocent (pour Europress), sur la version PlayStation de LBA (pour Adeline Software), sur V-Rally 1 et 2 et la version PlayStation de NFS (pour Eden Studios), sur Les Fourmis (pour Microïds), sur The Devil Inside (pour Gamesquad), et enfin sur Astérix (pour Cryo). Leurs 30 salariés se répartissent aujourd'hui entre Arx (du travail purement graphique pour les coyotes d'Arkane Studios), Kirikou (un développement maison complet effectué pour le compte de Wanadoo Edition) et La Lune (qui n'a pas encore d'éditeur).



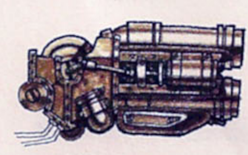
Vive la frustration !

Est-il besoin de vous faire un dessin ? À force de faire des bouts de jeux pour les autres, nos Libellules ont commencé à sentir monter la frustration. Enfin, ça, c'est mon interprétation personnelle à moi que j'ai, car eux, ils m'ont plutôt présenté la chose comme une envie légitime pour des gens qui aiment les jeux vidéo. Mais bon, essayez un peu de vous mettre à leur place : vous êtes au service des autres, vous n'avez aucune maîtrise de ce sur quoi vous travaillez, et surtout, vous n'avez pas de reconnaissance du public. Avouez que pour des artistes, ça doit quand même être méchamment frustrant. Et la frustration, tous les psys vous le diront, c'est un excellent moteur de sublimation et d'action. Bref, il était logique qu'ils se lancent tôt ou tard dans le développement d'un jeu de A à Z. Et voilà comment le projet de La Lune a vu le jour. Mais du coup, toujours à cause de cette histoire de frustration, La Lune ne pouvait pas être un projet quelconque, comme ceux qui trottent parfois dans la tête des joueurs invétérés : sa nécessité a mis quasiment sept ans à voir le jour. Si c'est pas de la maturation, ça ! La Lune, parce qu'issue d'une réflexion et d'une compréhension globale de ce que doit être un jeu vidéo, est donc un projet idéal. Ai-je l'air de m'emballer ? Bah, si peu… Mais bon, c'est mon rôle de vous faire partager mes coups de cœur, non ? Parfois, comme dans mes reportages du mois dernier, je vous parle de jeux qui ne m'ont pas particulièrement emballée. Je me force un peu parce que je sais que vous les attendez. Mais quand je peux vous parler des jeux qui m'ont vraiment touchée, comme ce mois-ci avec La Lune, Thief 3 et Deus Ex 2, ou il y a quelques mois avec Arx, c'est trop bien !

Genre : Action/Acade **Editeur :** Inconnu **Développeur :** Étranges Libellules France **Sortie prévue :** 2002 **Web :** www.etranges-libellules.com

Les Extraordinaires Aventures d'un Homme Tombé de la Lune











J'espère que Pascal Gindas saura éviter la contagion, car c'est lui qui est responsable de l'Intelligence Artificielle de La Lune. Et vu les ambitions des concepteurs, il va avoir fort à faire.

La Lune est plate

La Lune sera donc un jeu d'action en vue à la troisième personne, qui vous permettra de diriger l'un des cinq personnages disponibles en début de partie : un clown un peu fêlé dont les armes de prédilection sont le sabre et le pistolet (je hais les clowns !), une lanceuse de couteaux qui, bien évidemment, est une spécialiste du combat à distance, une dompteuse qui compensera le côté un peu primitif de ses armes par une vivacité hors normes, un briseur de chaînes qui sera notre gros balèze de service, et un monsieur Loyal dont le look prétendument aristo s'accommodera parfaitement d'armes de type fleuret. Le prétexte à l'aventure est simple : il vous faut raccompagner sur la Lune un de ses habitants, tombé par mégarde sur Terre, et ayant atterri au beau milieu d'un cirque (ça, vous vous en seriez douté, pas vrai ?). Et il faut le faire vite, car tout le monde sur Terre ne rêve que d'une chose : aller chercher sur la Lune les fabuleux trésors qu'elle recèle. Et hop, en route pour une action des plus échevelées, avec des hordes d'ennemis de tout poil susceptibles de débouler de partout. Jusqu'ici, rien de bien exceptionnel, me direz-vous. Oui mais… Premièrement, l'histoire et l'environnement sont, pour une fois dans un jeu vidéo, particulièrement riches et originaux : la Terre est tiraillée entre des factions rivales toutes plus délirantes les unes que les autres, la Lune est plate et ses habitants vivent dans des maisons sur roulettes afin de pouvoir s'adapter à ses différentes phases, et le ciel, sur lequel se détache la Lune, est en fait un mur sur lequel s'explosent tous les vaisseaux qui quittent la Terre. L'inspiration « Baron de Münchhausen » est à la fois évidente et avouée. On pense aussi naturellement au « Journal d'un homme tombé de la lune ».

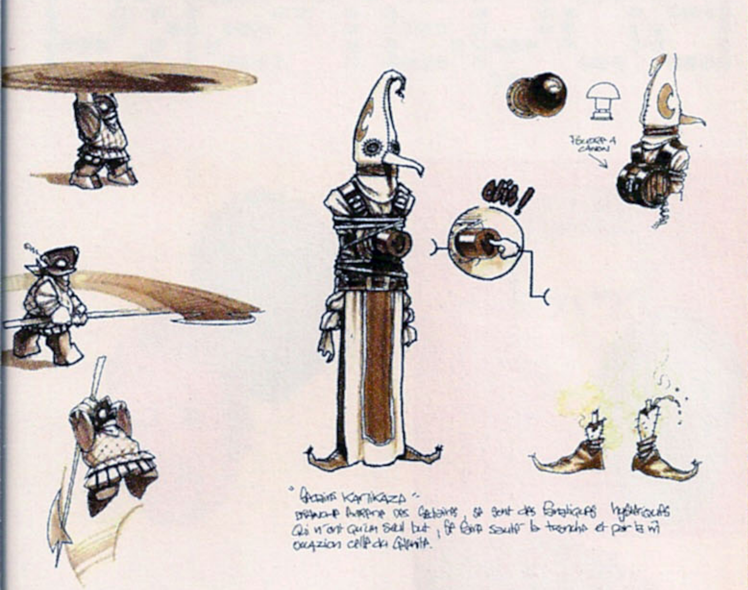


Je ne sais pas pourquoi, mais en entrant dans cette pièce, j'ai tout de suite pensé à l'affiche « le nouveau tube de Karen Cheryl, avec la participation de sa nouvelle amie Sandra : Twister ma peine » que Gana a mise derrière son bureau.




(Étranges réflexes)

Deuxièmement, le gameplay promet d'être particulièrement jouissif : pendant les phases de jeu les plus mouvementées, là où les autres développeurs nous collent généralement une belle cinématique de la mort qui tue, La Lune vous permettra de garder le contrôle de votre personnage. Comment ? Grâce à une petite trouvaille de gameplay qu'ils ont nommée « le système de parade-réflexe », qui marche ainsi : quand un événement impromptu rompt le cours « normal » du jeu-genre ce sur quoi vous marchez qui s'écroule tout à coup-si vous ne réagissez pas assez vite, c'est le jeu qui prendra le relais. Si vous réagissez assez vite, mais pas tout à fait comme il faut, c'est le jeu qui compensera. Si vous réagissez assez vite, mais vraiment très mal, vous mourrez. Ben ouais, faut quand même pas abuser : ils ne vont pas vous obliger à gagner si vous ne voulez pas !





Carl Pedimina a été pendant longtemps le seul programmeur de la société. Il est indéniablement bourré de talent (c'est lui qui a créé Meknès) mais, tout à fait entre nous, également un peu atteint. Une trop grande promiscuité avec trop de graphistes, sans doute...

Et puis je précise qu'ils ne vont pas non plus vous obliger à gagner si vous n'y mettez pas un peu du vôtre : la quantité de parade-réflexe à votre disposition ne sera pas illimitée, car le but n'est pas de jouer à votre place, mais juste de vous permettre de réussir en temps réel des exploits techniques, de façon à vous faire vivre des moments très intenses. C'est sûr, La Lune ne va pas jouer dans la même catégorie que Deus Ex 2. Mais dans le genre arcade qui devrait nous en mettre plein la vue, elle se pose là. En tout cas, telle que les gars d'Étranges Libellules la veulent, elle réussit à merveille à conjuguer les influences arcade des consoles et action du PC, avec en plus la petite touche d'innovation qui fait la différence. Bon, ben il ne leur reste plus qu'à tenir le cap jusqu'au bout. ■□□

Interview de Jean-Marie Nazaret, directeur de la société Étranges Libellules



Bonjour Jean-Marie. D'où vous est venue cette idée de La Lune ?

Ça fait maintenant plusieurs années, à peu près trois ou quatre ans, qu'on pense à ce jeu. L'idée de base, c'était de faire un jeu plaisant à manipuler, avec un gameplay simple et efficace. Parce qu'un bon jeu, c'est avant tout un bon gameplay. Ce qu'on voulait, c'est allier la facilité de manipulation d'un Mario 64 - qui reste la référence ultime à ce jour, avec Zelda 64 - à une dimension spectaculaire. Car dès qu'on entre en phase spectaculaire, la plupart des jeux nous retirent le contrôle pour nous coller une scène interactive. Alors on s'est demandé s'il n'y avait pas moyen de trouver une astuce qui permettrait au joueur de rester maître du jeu pendant ce type de scènes. C'est là qu'on a pensé à un système de réflexe automatique qui, sans prendre le pas sur la décision du joueur, l'épaule pour lui permettre de vivre « en live » ces moments exceptionnels.

L'univers n'a été construit qu'après ?

Oui, on l'a construit autour de ce gameplay. L'objectif était de mettre en scène des moments extraordinaires, grandes destructions et choses comme ça, et c'est pour cela qu'on s'est orienté vers un univers un peu fou, où rien n'est très stable, où tout est matière à tomber et s'écrouler. À part ça, on a aussi voulu créer un environnement original. D'abord pour des questions de réputation (sourire), mais aussi parce qu'à titre personnel, on commençait à en avoir marre du médiéval fantastique. Donc à part sauver la princesse, à part sauver le monde, qu'est-ce qu'on pouvait faire qui soit à la fois simple et intéressant ? C'est là qu'on est parti sur l'idée d'aider quelqu'un. Et ensuite, c'est devenu aider un personnage à rentrer chez lui, comme E.T. en quelque sorte. Et voilà.

Quand on a bâti sa réputation sur un métier, est-ce que c'est facile de changer de casquette ?



Non. De nos jours, pour être reconnu, il vaut mieux avoir fait ses preuves. Avant, si vous touchiez un peu à tout, vous étiez un génie, alors qu'aujourd'hui, un Leonard de Vinci ne vaudrait pas grand-chose. Et en même temps, paradoxalement, l'époque est assez propice aux reconversions. Du coup, l'état d'esprit dans lequel on se trouve est également très important. Comme on a toujours développé une politique d'exigence qualitative, je ne vois pas pourquoi on changerait du jour au lendemain, sous prétexte qu'on élargit la palette de notre métier !

C'est facile de dire ça quand on n'a pas le couteau sous la gorge !

Tu as raison. C'est vrai qu'on a de quoi financer La Lune en interne, mais un éditeur nous permettrait quand même d'accélérer les choses.

Qu'on se le dise !

interview

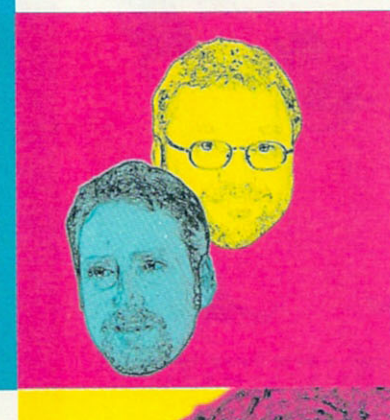
par Wanda

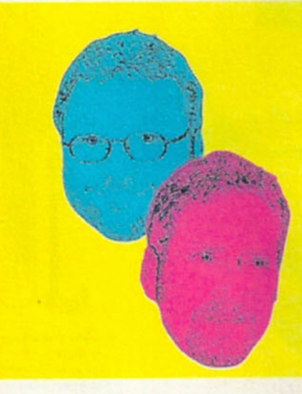
Tim Cain & Leonard Boyarsky





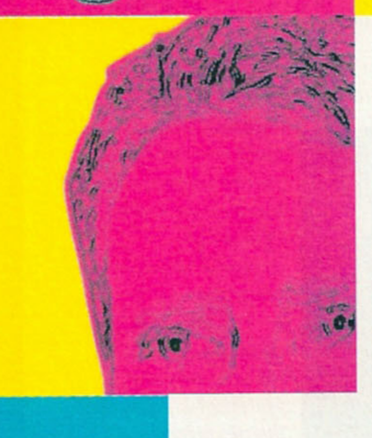






créateurs de Arcanum





Arcanum (of Steamworks and Magick Obscura) est peut-être, Morrowind mis à part, le jeu de rôle le plus attendu maintenant que Baldur's 2 est sorti. Pourquoi ? Parce qu'il s'agit du prochain jeu des trois créateurs de Fallout 1 & 2, partis de chez Interplay pour fonder Troïka Games, leur propre studio. Sur les trois, j'ai réussi à en choper deux pour cet interview. Pas si mal, non ?



ARCANUM
Genre : Jeu de Rôle Développeur : Troïka Games États-Unis Editeur : Havas Sortie prévue : Mmmm, disons cet été… Web : www.troikagames.com



JOYSTICK : D'OÙ EST VENUE L'IDÉE D'ARCANUM ?
Leonard Boyarsky : C'est très simple, Tim voulait de la fantaisie, et moi je voulais un thème plus technologique. Alors j'ai proposé le XVIIIe siècle, et Tim a dit d'accord. Et là, Jason a dit qu'il avait une idée pour allier magie et technologie. C'est comme ça qu'Arcanum a démarré.

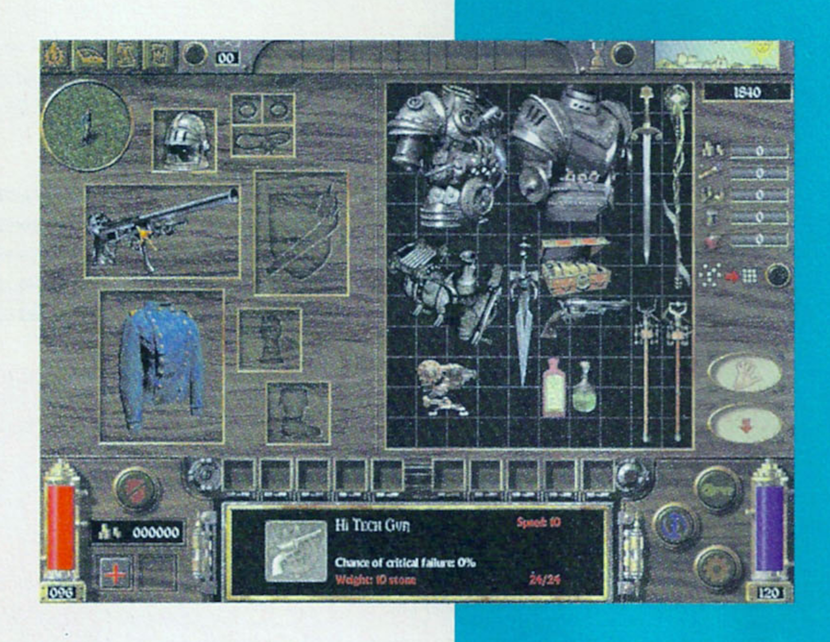
MON COLLÈGUE BOB ARCTOR, QUI A JOUÉ À LA BÊTA, M'A DEMANDÉ SI VOUS NE VOUS SERIEZ PAS INSPIRÉS DE SPACE 1889 ET DU SHADOWRUN DE FASA, PAR HASARD ?
Tim Cain : Non. J'ai beaucoup joué aux jeux de rôle papier, comme AD&D, GURPS, Thorg, Warhammer… Mais pas à ces deux là. Cela dit, je me suis beaucoup plus inspiré des jeux de rôle papier que des jeux de rôle sur ordinateurs, dont la plupart m'ont beaucoup déçu. J'ai été déçu parce qu'ils se situent tous dans un environnement de fantaisie ultra classique, parce que je ne peux pas y faire tout ce que j'aimerais, parce que je suis obligé de suivre un certain ordre, de prendre certaines décisions.

DE QUOI ÊTES-VOUS LE PLUS FIERS ?
Leonard : De ce que notre jeu possède un sens moral très développé. Tuer un personnage aura vraiment des répercussions importantes sur la suite de l'histoire.

COMMENT DÉTERMINEZ-VOUS CE QUI EST BIEN ET CE QUI EST MAL ?
Tim : Très simplement : notre moteur de jeu suit les règles de Star Wars. La voie claire est difficile, et la voie obscure est facile. Et vous gagnez en clarté si vous tuez quelqu'un de plus méchant que vous, et vous gagnez en obscurité si vous tuez quelqu'un de plus gentil que vous.

COMMENT S'ARTICULE VOTRE HISTOIRE ?
Tim : Au-delà de tout ce qui peut légèrement faire varier la partie au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, il existe quelques choix cruciaux, que vous devriez repérer assez facilement. En tout cas, ce qui est certain, c'est que chacun a la possibilité de suivre la voie de son choix. Et même si deux joueurs font la même quête, la façon dont ils la vivront ne sera pas la même, à part si auparavant ils ont fait absolument partout les mêmes choses, ce qui est quasiment impossible. Et à la fin du jeu, vous verrez un slide-show de tous les moments importants de votre aventure. Et quand même, ça en fait des choix possibles !

LA FIN EST LA MÊME POUR TOUT LE MONDE ?
Tim : Le méchant est le même, mais la façon dont vous terminerez le jeu changera en fonction de ce que vous aurez vécu avant d'arriver jusqu'à lui, des compagnons qui vous accompagneront et de l'état d'esprit de chacun. À la fin de Baldur's Gate, quand on attaque le grand méchant – comment s'appelle-t-il déjà ? Sauron ? Saural ? Cereval ? – vous n'avez jamais eu envie de vous allier avec lui ? Dans Arcanum, vous le pourrez. Vous pourrez parfaitement finir le jeu en tuant et en trahissant tout le monde. La seule chose que nous vous imposons, ce sont les conséquences de votre attitude. Si vous avez trahi des NPC importants, il est logique que personne ne vous fasse confiance. Si vous en avez tué, il est logique qu'on vous fuie. Si vous tuez systématiquement tout le monde, il est logique qu'on soit très agressif avec vous. Mais les conséquences marchent aussi dans l'autre sens : si vous êtes trop gentil, certaines personnes ne vous aimeront pas et elles ne voudront pas traiter avec vous. Et d'autres ne vous respecteront pas, et elles ne vous aideront pas autant qu'elles l'auraient pu si vous aviez été un peu plus menaçant.



ON POURRA VOIR QUEL POURCENTAGE DE VOTRE MONDE EN UNE SEULE PARTIE ?
Leonard : Il y a des endroits où vous ne pourrez aller que si vous êtes un magicien, ou un elfe, ou du côté clair, ou du côté obscur… Alors une estimation grossière serait environ 75 %. Mais en le rejouant, vous aurez certes des chances de voir une partie de ce qui vous a échappé, mais vous aurez surtout l'occasion de revivre les mêmes quêtes d'une manière différente, ce qui changera complètement votre expérience. Car au-delà du personnage que vous choisirez au départ, de son

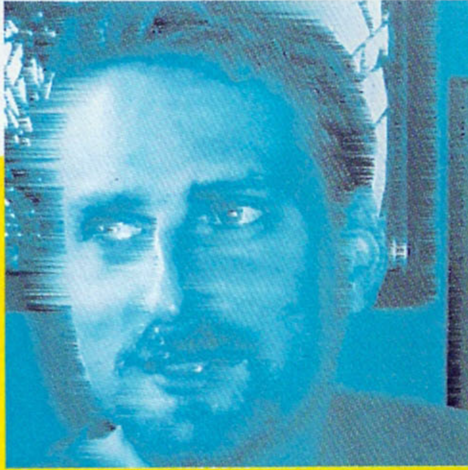
Tim Cain, co-fondateur de Troïka Games, co-créateur et programmeur principal d'Arcanum.



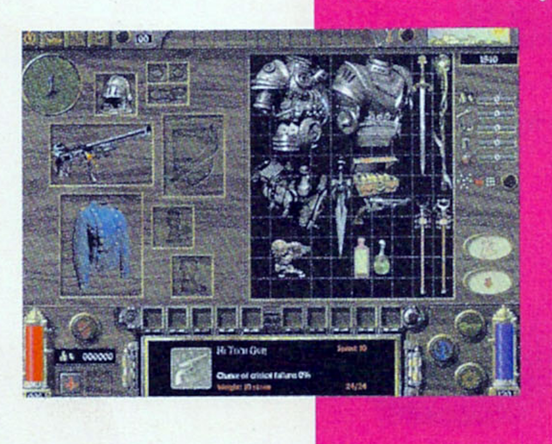
héritage social et de ses caractéristiques de base, au-delà de la façon dont vous résoudrez les conflits – du côté clair ou du côté obscur –, au-delà de votre spécialité – la magie ou la technologie –, vous aurez également le choix entre trois attitudes principales qui sont : la bataille, la discussion et le vol. Et au final, notre jeu proposera une infinité d'expériences possibles. Cela dit, sur le plan purement quantitatif, au bout de trois ou quatre parties, vous aurez quasiment tout vu de notre monde.

Les gens ne pourront donc pas s'échanger des informations, comme dans les autres jeux de rôle ?
Leonard : Disons que ce sera difficile. À part sur un point : comme notre monde n'est pas composé de différents niveaux, mais d'un seul et gigantesque environnement, vous pourrez parfaitement marcher pour vous rendre d'un endroit à l'autre, au lieu d'utiliser la carte du monde. Et pour ceux qui voudront explorer notre monde, on l'a évidemment peuplé de créatures diverses, et on a aussi préparé quelques surprises, comme un vieux château, ou des grottes, avec un trésor à la clé. Je pense qu'on va voir apparaître des cartes sur Internet, qui indiqueront ces emplacements au fur et à mesure que les gens les découvriront.

Pourquoi est-il impossible de faire une pause dans le jeu ?
Leonard : À cause du mode multijoueur. Arcanum a été conçu dès le départ comme un jeu à la fois solo et multijoueur. C'est quasiment le même code pour les deux : tout ce que vous pouvez faire en multijoueur, vous pouvez le faire en solo, et vice versa. Nous avons donc conçu l'interface et le fonctionnement du jeu de façon à ce qu'il tourne de la même manière dans les deux modes. Or il n'est pas possible d'autoriser la pause en multijoueur. Du coup, en solo, quand vous ouvrez votre inventaire, quand vous accédez à n'importe quel menu, le jeu continue à tourner par-derrière. Mais nous avons ajouté une petite fenêtre qui vous permettra de voir ce qui se passe dans le jeu, et votre personnage passera automatiquement en mode auto-combat. S'il se fait attaquer, il ripostera automatiquement le temps que vous reveniez à l'écran de jeu.
Tim : En fait, nous aurions pu ajouter une pause pour le mode solo, mais nous avons conçu toute notre interface (dialogues, inventaire, éditeur de personnage, journal de bord, etc.) pour qu'elle laisse fonctionner le jeu en tâche de fond. Si nous voulions changer ça aujourd'hui, ça nous demanderait beaucoup de travail. De fait, les seules pauses possibles dans le jeu solo sont celles des combats au tour par tour.


Leonard Boyarsky, co-fondateur de Troïka Games, co-créateur et artiste principal d'Arcanum.

Quel genre d'expérience voulez-vous offrir, avec le mode multijoueur ?
Leonard : La même chose que ce que vous pouvez vivre en mode solo, à ceci près que comme vous serez plusieurs personnes à vouloir résoudre simultanément les mêmes quêtes, celles-ci ne seront pas aussi complexes que dans le mode solo. Ça représenterait des années de travail, de mettre au point une quête multijoueur aussi complexe que celle que nous avons créée pour le mode solo ! Ce que nous voulons offrir aux joueurs, c'est la possibilité de se





balader avec leurs copains, d'explorer quelques donjons, d'aller en ville et de discuter avec les habitants. Les quêtes ne seront pas centrées sur un personnage principal, comme certains jeux de rôle multijoueur ont pu l'être. Vous pourrez aller discuter avec un type pendant que votre copain ira discuter avec un autre. Il n'y aura donc pas de pause, mais également pas de carte du monde, pas de voyage via la carte du monde, pas de compression de temps, vous ne pourrez pas dormir... Parce que tout se passe en temps réel, dans ce mode. Vous pourrez évidemment vous affronter les uns les autres, en deathmatch ou par équipe, mais je crois que les joueurs préfèreront recréer l'expérience d'un jeu de rôle papier-crayon, où vous partez explorer un univers avec un groupe de copains. Et en plus, avec l'éditeur de monde, les gens pourront faire leurs propres modules.

Il sera facile de faire des modules ?

Leonard : Il sera facile de faire un module simple. Je pense qu'on verra apparaître les premiers modules un ou deux jours après la sortie du jeu. Mais si vous voulez créer une quête complexe, ça prendra plus de temps. Nous avons mis trois ans pour mettre au point la nôtre, avec vingt personnes ! (rire)

Tim : Mais d'un autre côté, comme ce qui est arrivé pour Half-Life, avec des modifications comme Team Fortress ou Counter-Strike, je crois qu'il est parfaitement possible que certains joueurs apportent des modifications à notre code, qui ajouteront à notre gameplay une dimension à laquelle nous n'avions pas du tout pensé. En fait, j'aimerais vraiment que quelque chose comme ça arrive.

Comment fonctionne votre éditeur ?

Tim : Il y a en fait deux éditeurs : le premier sert à créer les maps, à y placer les décors et les personnages, et à assigner les différents objets à tel endroit ou à tel personnage. Le second sert à écrire des petits scripts que vous attacherez aux créatures de votre map, afin d'enrichir leur comportement. C'est notamment ce script qui va vous permettre de les faire parler, de déterminer quelles rumeurs vont s'inscrire dans votre journal de bord, ce qui va informer le joueur des objectifs que vous lui proposez.

Et l'Intelligence Artificielle (I.A.) des personnages non joueurs ?

Tim : L'I.A. qui, soit dit en passant, n'est pas encore entièrement terminée (je dis ça pour ceux qui auraient joué à la bêta), est contrôlée par une douzaine de paramètres. Par exemple, le pourcentage de vie au-dessous duquel un personnage va s'enfuir va déterminer son degré de lâcheté.

On pourra modifier votre jeu solo ?

Leonard : Nous ne l'avons pas conçu dans cette optique, mais j'imagine que certains essaieront de casser notre code. Et comme nous avons bâti notre jeu avec exactement les mêmes outils que ceux que nous livreront, alors de fait la réponse est oui : il sera possible de modifier notre jeu.

Vous pensez que votre jeu pourra vivre longtemps ?

Leonard : Entre l'éditeur de niveau et toutes les façons différentes dont vous pourrez jouer le mode solo, nous espérons que les gens en auront pour leur argent. 350 francs, quand on a 16 ou 18 ans, c'est une grosse somme. Pour nous, il ne s'agit pas seulement de faire le jeu auquel nous avons envie de jouer, ni celui que les gens attendent de nous, mais d'aller au-delà et d'offrir le plus de choses possibles à ceux qui vont l'acheter.

La bêta représente quel pourcentage du jeu final ?
Tim : Environ 15 %. Le jeu contient une vingtaine de zones distinctes. L'une d'elles est une ville qui est plus grande que toutes les villes de Fallout mises bout à bout, et elle contient à elle seule plus de quêtes que dans tout Fallout. Arcanum est un jeu très riche.

Avez-vous prévu de contribuer à cette vie de votre jeu après son lancement ?
Leonard : Pas vraiment. Nous ferons peut-être quelques maps, je ne sais pas, ça dépendra de la façon dont la communauté des joueurs prendra le relais. Ça dépendra aussi de ce qu'ils nous demanderont. S'ils veulent qu'on fasse une autre quête majeure, il nous sera difficile de refuser. Surtout maintenant que tout est là. Je veux dire que pendant le développement du jeu, quand on voulait créer une quête, on était toujours dépendant soit des artistes, soit des programmeurs, ce qui était un peu frustrant. Mais maintenant que tous les objets existent et que le code est au point, on peut s'en donner à cœur joie ! En tout cas, ce qui est sûr, c'est que nous serons présents sur les différents forums que nos supporters ont déjà créés, pour répondre aux questions des joueurs. Et je pense que les anciens finiront par prendre le relais pour aider les nouveaux, ce qui nous permettra de nous consacrer pleinement à notre prochain jeu.

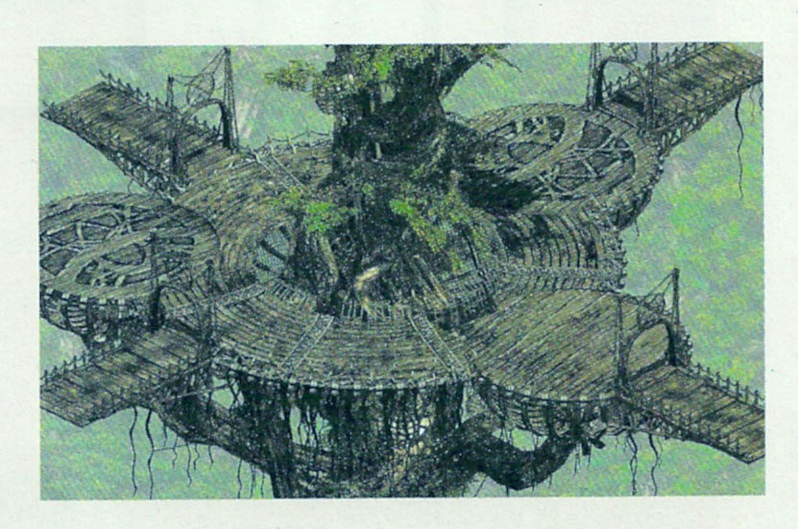


À ce sujet, quand est-ce que vous passez à la 3D ?
Tim : Notre jeu supporte déjà les cartes 3D, pour tous les effets de lumière, les ombres et l'éclairage !
Leonard : Nous y passerons sans doute très prochainement, et je le regrette un peu, car je pense que le moteur d'Arcanum aurait le potentiel de donner naissance à encore un ou deux jeux. Mais la 2D isométrique n'est plus à la mode…

Ce n'est qu'une question de mode, pour toi ?
Leonard : Oui et non. Disons que si vous n'exploitez pas la principale qualité de la 3D, qui est d'offrir une complète immersion dans un monde virtuel, alors je trouve un peu dommage de passer à la 3D. Cela dit, il y a pas mal de choses dans notre jeu qui vous immergent, même si c'est d'une manière moins viscérale qu'en vue subjective ou à la troisième personne. Alors je ne sais pas. La 3D ouvre la porte à pas mal de nouveaux problèmes, ce qui est à la fois stimulant et frustrant, car ça implique qu'on mette à la poubelle une grande partie de ce qu'on a fait au cours de ces trois dernières années.

Concrètement, si vous passez à la 3D, est-ce que vous allez garder la vue de haut ou… ?
Leonard : C'est une question qui revient sur le tapis à chaque fois qu'on évoque notre passage à la 3D. Et la réponse est que nous ne savons pas encore ce que nous allons faire. Nous ne sommes pas centrés sur un groupe de personnages, comme un Baldur's Gate ou un Might & Magic, mais sur un seul personnage. Cela dit, il y a peu de chances qu'on passe à la vue subjective, car ça rendrait vraiment difficile la gestion des compagnons. Or je pense que ces compagnons sont un élément important de nos jeux. Ils donnent au joueur l'impression d'être un héros, capable de rallier des gens à sa cause. Mais pourquoi pas une vue à la troisième personne ? Sur un plan purement artistique, quand je vois la beauté des jeux qui arrivent, je trouve l'expérience assez tentante. D'un autre côté, la vue de haut est sacrément efficace. Alors… J'ai mes idées sur la question, Tim a ses idées sur la question, Jason a ses idées sur la question… Il va falloir qu'on en discute sérieusement, un de ces jours, c'est sûr.
Tim : Un jeu en 3D temps réel est tentant, mais la vue subjective signifierait un gros changement dans la conception de nos jeux.

C'est pourtant l'avenir, non ?
Tim : Pas forcément. Ce qu'apporte l'ordinateur, c'est qu'il permet d'avoir des systèmes plus complexes. Je pense que la transposition d'Arcanum en jeu de rôle papier serait terriblement ennuyeuse, à cause de tous les calculs qu'il faudrait faire tout le temps. Mais pour moi, l'avenir du jeu de rôle sur ordinateur, c'est plutôt le fait qu'il ressemblera de plus en plus à des simulations, dans lesquelles les mondes seront plus complexes, plus réactifs, plus intelligents… J'ai essayé de mettre au point une I.A. capable de simuler des objectifs, dans Arcanum, mais j'ai bien peur que le résultat soit très loin de ce qu'on va réussir à faire au cours des années à venir.



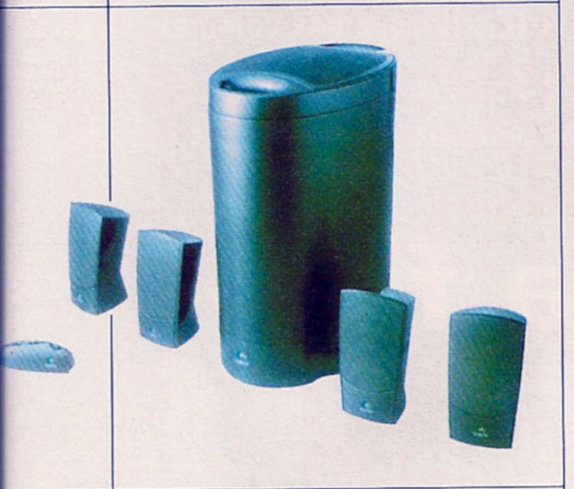
Allez-vous faire un Arcanum 2 ?
Leonard : Nous y avons pensé, et il y a de fortes chances pour que nous le faisions, mais nous n'avons encore rien décidé.
Tim : Ça fait maintenant un an que nous bossons comme des fous pour terminer ce jeu, à raison de sept jours sur sept et dix à douze heures par jour, et j'avoue que nous n'avons pas vraiment eu le temps de réfléchir sérieusement à l'après-Arcanum.

De quoi êtes-vous sûrs, alors ?
Leonard : Qu'on vous offrira toujours la possibilité de créer le personnage que vous voulez, d'aller où bon vous semble, d'agir comme vous le souhaitez. À part ça…



Quoi de Neuf

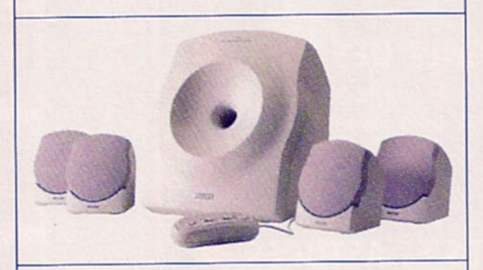
Ackboo



Soudman Xtrusio DSR-100

On a été très méchants il y a quelques mois avec Logitech, en sabordant joyeusement leurs différents kits d'enceintes. Et on a eu raison, parce qu'ils étaient vraiment mauvais, houla oui alors ! Quand on a vu arriver le kit quatre points haut de gamme de la série des Soundman, ça nous a fait penser à une vache qui va d'elle-même à l'abattoir. Par conscience professionnelle, on a commencé quand même à déballer la chose, à faire les branchements. On a lancé un morceau, prêt à partir dans un grand éclat de rire et... bah non, on n'a pas rigolé, on a écouté respectueusement. Le son est étonnamment bon, propre et bien mat. Les aigus et les médiums sont excellents, et les basses sont tout à fait correctes, même si les tatillons leur reprocheront d'être un peu sèches sur certains morceaux. Quoi qu'il en soit, dans cette gamme de prix, ces enceintes délivrent un des sons les plus agréables qu'on ait pu entendre. Il est possible de changer la fréquence de réponse des aigus et des basses (100 Hz et 10 000 Hz) depuis des molettes placées sur le caisson de basse, ce qui permettra à chacun d'obtenir le son qui lui convient le mieux.
On trouve aussi un petit module de commande filaire qui permet de régler le volume sonore, la balance avant/arrière et même - j'en pleure de joie - de brancher un casque grâce au jack 3.5 qui s'y trouve.
On va tout de même finir sur un reproche : les satellites auraient mérité mieux qu'une coque en plastique qui fait un peu Playskool. À part ça, ce kit constituera un très bon choix pour ceux qui jouent, écoutent des MP3 et matent des DVD sur leur PC.

Constructeur : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : moins de 1 400 francs



A 2.5 Multimedia Surround Speakers

Les A 2.5 représentent le haut de gamme des haut-parleurs pour PC chez Philips. On aurait donc pu s'attendre à un excellent produit. Malheureusement, c'est une belle foirade.
Ce kit d'enceintes 4.1 sort péniblement un son de qualité très moyenne, jugé à peine suffisant pour les jeux et certainement pas pour les MP3.
Les aigus sont désagréables, le son est plat, sans chaleur, et le caisson de basse est asthmatique. Il faut vraiment se mettre la tête dedans pour discerner un léger souffle grave censé représenter les basses du morceau écouté.
Même en trafiquant l'equalizer, rien à faire, le caisson Philips refuse de sortir quelque chose d'audible. Bon, tant pis, on ne va pas insister.
Un produit qu'on va donc vous conseiller d'éviter.

Constructeur : Philips
Site Web : www.pcstuff.philips.com/speakers
Prix : N.C.



Cordless Trackman Wheel

C'est un petit peu le trackball ultime, puisque le dernier-né de chez Logitech affiche toutes les dernières technologies en la matière.
La connexion se fait par le port USB et le trackball utilise une caméra optique pour déterminer les mouvements de la boule, ce qui permet une plus grande précision avec moins d'encrassement. L'utilisation se fait sans fil, grâce à un récepteur radio numérique d'une portée d'un mètre cinquante qui fonctionne même sur un bureau encombré. Évidemment, c'est un peu plus cher qu'une souris, mais les aficionados du trackball vous jureront que c'est largement plus précis et agréable à utiliser une fois qu'on y est habitué.

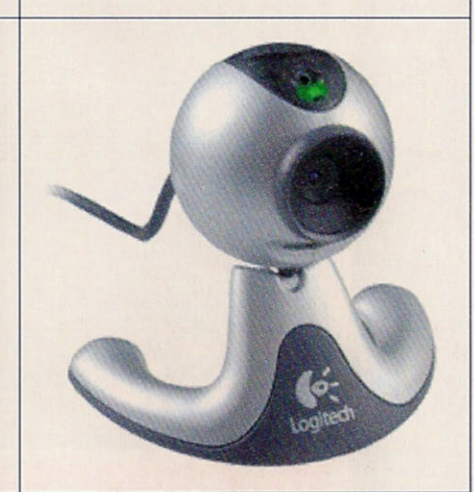
Constructeur : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 550 francs

Philips Rush

Les lecteurs de MP3 pullulent depuis ces derniers mois. Philips tente sa chance sur ce marché avec plusieurs produits dont le Rush. De la taille d'un paquet de cigarettes, extrêmement légère, cette bestiole est équipée de 64 Mo de RAM sous la forme de cartes SmartMedia (les petites super fines) interchangeables. Bon, comme d'habitude, 64 Mo, c'est vraiment léger. Un album complet encodé correctement (160 kbps ou plus) ne tient même pas. Côté connexion au PC, Philips fournit un câble USB et un autre parallèle, histoire que tout le monde puisse profiter de la bête. Possesseurs de Mac ou utilisateurs sous Linux, passez votre chemin... Les transferts, même en USB, sont malheureusement ultra-lents. Gros point noir, le soft utilisé pour transférer les MP3. C'est cette usine à gaz de RealJukebox. Non seulement c'est naze, mais en plus, les propositions d'encodage de CD audio en MP3 plafonnent à 96 Kbps. En prime, sur deux machines de test différentes, les plantages étaient nombreux. Malgré un design sympa, le Rush reste relativement décevant et cher.

Fabricant : Philips
Site web : www.rush.philips.com
Prix : environ 2 500 francs





QuickCam Pro 3000

Bon, une nouvelle webcam, qu'est-ce que je vais bien pouvoir vous raconter dessus ? Bah, qu'elle prend des images en 640x480 avec une finesse tout à fait correcte pour ce type d'appareil, qu'elle est livrée avec toute une suite de logiciels permettant d'envoyer ces images sur le Web, de faire de la vidéoconférence, des films d'animation, des e-mails vidéo et même de se servir de son corps comme d'un énorme joystick dans les jeux vidéo, avec la caméra qui capte vos mouvements et les retransmet sur l'écran grâce au GameCam SE, en vous faisant passer pour un débile léger auprès de vos collègues de bureau.

Constructeur : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : moins de 800 francs



Philips Expanium

Hop, deuxième essai de lecteur MP3 par Philips. Je sens qu'on va encore me traiter de mauvaise langue, mais l'Expanium, honnêtement, achetez-le pour lire des CD audio. C'est un Discman honnête. Mais alors comme lecteur de MP3, on oublie. Et vite. La chose est donc capable de relire des CD-R ou CD-RW gavés de vos compilations de morceaux préférés. Super ! Sauf que pour retrouver un morceau, c'est impossible. L'écran LCD affiche vaguement des numéros de piste, sans relire la moindre info du fichier MP3. Bref, on met le CD et on appuie sur Random en priant pour avoir le morceau voulu. La finition du tout est assez cheap, du coup. En plus, sans graveur dans votre PC, aucun intérêt. Du reste, aucun soft de conversion CD vers MP3 n'est livré. L'intérêt principal de l'Expanium reste son prix très attractif et son excellente qualité audio. Le fait que Philips soutienne le MP3 à ce point est aussi très amusant quand on voit les diverses maisons d'édition de disques choper des boutons partout rien qu'en entendant « MP3 ». Faut dire qu'ils s'en foutent, ils ont revendu leur catalogue. À noter : l'Expanium relit absolument tous les formats de fichiers MP3 (de 8 kbps à 320 en passant par le VBR).

Fabricant : Philips
Site web : www.expanium.philips.com
Prix : environ 2 000 francs

Le top de LA RéDaC'

RÉSEAU

- ASHERON'S CALL — TURBINE
- HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS — INDÉPENDANTS
- QUAKE 3 & MODS — ID SOFTWARE
- ROGUE SPEAR : URBAN OP — RED STORM
- UNREAL TOURNAMENT — EPIC



STRATÉGIE



- AGE OF KINGS — MICROSOFT
- CATACLYSM — RELIC
- CIVILIZATION : CALL TO POWER 2 — ACTIVISION
- GROUND CONTROL — MASSIVE ENTERTAINMENT
- HEROES 3 — NEW WORLD
- IMPERIUM GALACTICA II — DIGITAL INTERACTIVE
- RAILROAD TYCOON II — TOP POP SOFTWARE
- SHOGUN TOTAL WAR — CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION

- B-17 THE MIGHTY EIGHT — WAYWARD SIMULATIONS
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 — MICROSOFT
- FLIGHT SIMULATOR 2000 — MICROSOFT
- GRAND PRIX LEGENDS — PAPYRUS
- NFS PORSCHE CHALLENGE — ELECTRONIC ARTS
- RALLY CHAMPIONSHIP 2000 — MAGNETIC FIELDS
- SUPERBIKE 2001 — MILESTONE
- THIEF 2 — LOOKING GLASS



ARCADE/ACTION

- CRIMSON SKIES — ZIPPER INTERACTIVE
- DEUS EX — ION STORM
- ELITE FORCE — RAVEN SOFTWARE
- GIANTS — PLANET MOON
- GIFT — EKO
- HALF-LIFE — VALVE
- MIDTOWN MADNESS 2 — ANGEL
- NO ONE LIVES FOREVER — MONOLITH
- PROJECT IGI — EIDOS
- SUPREME SNOWBOARDING — HOUSEMARQUE
- SYSTEM SHOCK 2 — ORIGIN SYSTEMS
- TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING 2 — NEVERSOFT



AVENTURE



- BLAIR WITCH 1 — HUMAN HEAD
- MONKEY ISLAND 4 — LUCASARTS
- THE NOMAD SOUL — QUANTIC DREAMS

JEUX DE RÔLE

- BALDUR'S GATE 2 — BIOWARE / BLACK ISLE
- FALLOUT 2 — INTERPLAY
- MIGHT & MAGIC 7 — NEW WORLD
- PLANESCAPE TORMENT — BLACK ISLE
- ULTIMA IX — ORIGIN



LES JEUX QU'ON ATTEND

- ARCANUM — JEU DE RÔLE — TROÏKA GAMES
- BATTLE REALMS — STRATÉGIE — LIQUID ENTERTAINMENT
- DUNGEON SIEGE — TACTIQUE — GAZ POWERED GAMES
- EMPEROR : BATTLE FOR DUNE — STRATÉGIE — WESTWOOD STUDIOS
- I-WAR 2 — SIMULATION SPATIALE — INFOGRAMES
- MORROWIND — JEU DE RÔLE — BETHESDA
- SEVERANCE — ACTION / JDR — REBEL ACT
- SOVEREIGN — STRATÉGIE EN LIGNE — VERANT

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL



Jeu majeur et indispensable



Démo ou patch présents sur le CD-Rom



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration



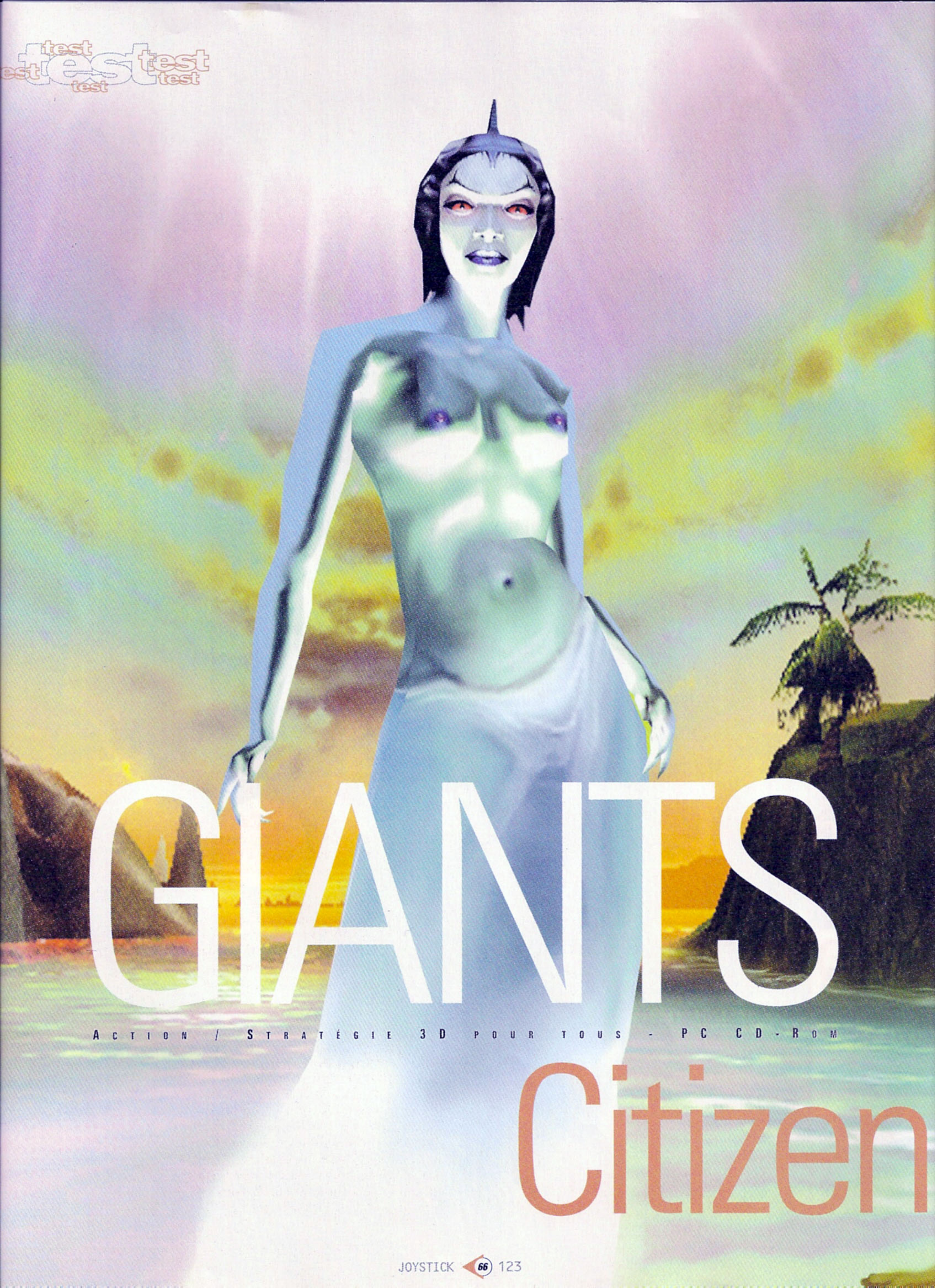











GIANTS
Action / Stratégie 3D pour tous - PC CD-Rom
Citizen

Voilà un des grands plaisirs du métier. On installe un jeu, on râle contre la protection CD qui déconne, contre la place que ça prend sur le disque dur. On charge la première mission, un peu bougon et... quatre jours plus tard, on reprend conscience du monde extérieur, on a de la bave séchée au coin des lèvres, on est bêtement heureux. Avec l'arrivée du dernier single d'Alizée à la première place du Top 50, Giants aura illuminé mon mois de janvier.







MULTIJOUEUR	
LAN	8
INTERNET	8

Jouable sur P II 450, 128 Mo Ram, Carte 3D **Éditeur** Interplay **Développeur** Planet Moon États-Unis **Texte et voix** VF

Kabuto

Giants est le premier titre du studio de développement Planet Moon. Ce nom vous est peut-être inconnu, et c'est normal, il s'agit de leur premier jeu, mais certains employés de cette boîte sont des vétérans de Shiny Entertainment ayant bossé sur MDK. Alors, en sachant ceci et en matant les photos d'écran qui parsèment ces pages, vous pourriez, à première vue, penser que Giants est un jeu d'action parmi tant d'autres, un énième shoot à la troisième personne comme on s'en goinfre depuis des années. Et pourtant, malgré son classicisme apparent, ce jeu est d'une richesse étonnante. C'est simple, c'est le titre le plus rafraîchissant que j'ai vu depuis des années. Bah remarquez, c'est un peu pour ça qu'on lui a consacré notre couv' du numéro 119, hein.

Histoire de Meccs

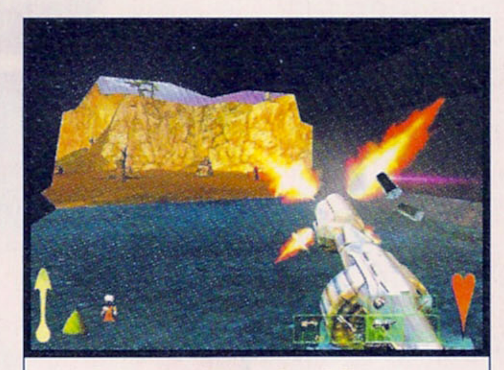
Giants n'est pas un jeu qui se prend trop au sérieux, et on s'en rend compte dès les premières minutes de l'aventure. Une bande de soldats Meccaryns est en route à travers le cosmos vers leur lieu de vacances, lorsque leur vaisseau se fait happer par un gigantesque poisson de l'espace. Après avoir passé quelques mois dans le ventre de la bête, ils en sont expulsé par des voies naturelles et atterrissent en catastrophe sur la planète Island. Commence alors la campagne solo du jeu, dans laquelle, pour la



première partie de l'histoire, on incarne Baz, un des Meccs, parti à la recherche de ses compagnons de virée, dispersés sur la planète. Je dis « pour la première partie de l'histoire », car Giants se décompose en trois grands chapitres. Dans chacun d'eux, on incarnera un personnage différent : un Mecc d'abord, puis une jeune héroïne mi-femme mi-poisson du nom de Delphi (la couv' de Joy 119), et enfin, dans la dernière partie du jeu, Kabuto, le géant autochtone de la planète. Chaque chapitre est divisé en cinq histoires, et chacune d'elles consiste en fait en une ou plusieurs missions se déroulant sur la même île. Au total, on doit avoisiner les 40 missions. En chemin, on apprendra à s'attirer la sympathie des autochtones, les Smarties, de gentils gnomes un peu débiles, et à combattre leurs ennemis, les Sea Reapers de la reine Sappho, qui tyrannisent l'île depuis des années. En échange, les Smarties serviront de guides, fourniront des armes, des équipements, bref, c'est en quelque sorte eux qui dirigeront l'aventure. Le scénario progresse entre chaque mission grâce à des cinématiques particulièrement réussies et qui, fait rarissime pour un jeu vidéo, sont bourrées d'humour bien absurde.



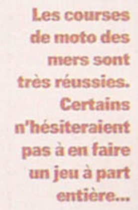
Initialement, les développeurs n'avaient pas prévu de soutien-gorge pour Delphi. Ils ont sûrement dû le rajouter pour éviter de choquer quelques culs bénis. Mais vous pouvez dire « non » à la censure en effaçant le fichier « arpfix.gzp » qui se trouve dans le sous-répertoire. Bin...



Le jeu est prévu pour la troisième personne, mais on peut tout à fait jouer en vue à la première personne, comme dans n'importe quel Doom-like.

Lassitude zéro

Les missions de Giants sont (c'est vraiment le moins qu'on puisse dire) d'une grande variété. Tout se déroule en extérieur, au milieu des collines, des plaines et des vallons de cette planète un peu zarb. En général, les objectifs sont assez classiques : on devra par exemple aller sauver la femme d'un Smarties, récupérer des objets, détruire des bases de Sea Reaper, libérer un de ses compagnons en allant faire sauter sa prison, prendre des patrouilles en embuscade, bref, rien de révolutionnaire. Mais la façon dont les missions sont amenées changent tout. En effet, au cours de chacune d'elles, on découvre un nouvel élément de gameplay. Le jeu se dévoile en fait très progressivement, ce qui évite la lassitude. Un coup, on va se récupérer un jetpack qui change complètement la façon de se déplacer, puis une nouvelle arme, ou un nouveau sort. La mission d'après, on récupère un camarade de combat auquel on peut assigner des ordres d'attaque. Et ça continue comme ça pratiquement jusqu'à la dernière mission ; il y a toujours quelque chose de nouveau à voir ou à utiliser, c'est un vrai bonheur. En plus de ça, la configuration des niveaux et le type d'ennemi rencontré obligent toujours à mener la mission d'une manière bien particulière. Il n'y a pas de technique standard. Il faut tantôt y aller tête baissée et dégommer tout ce qui bouge, tantôt jouer la discrétion et se contenter de remplir son objectif en douce.



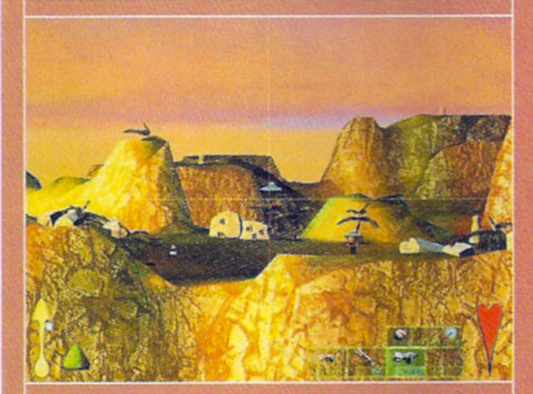


Les courses de moto des mers sont très réussies. Certains n'hésiteraient pas à en faire un jeu à part entière...

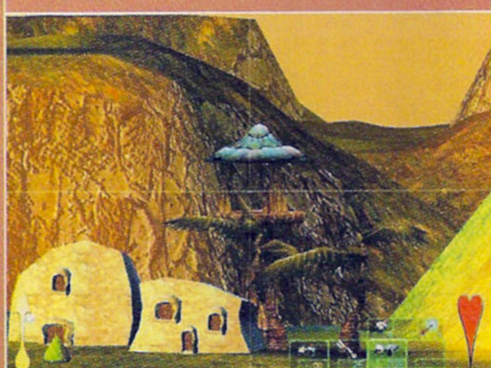
Zoom-avant

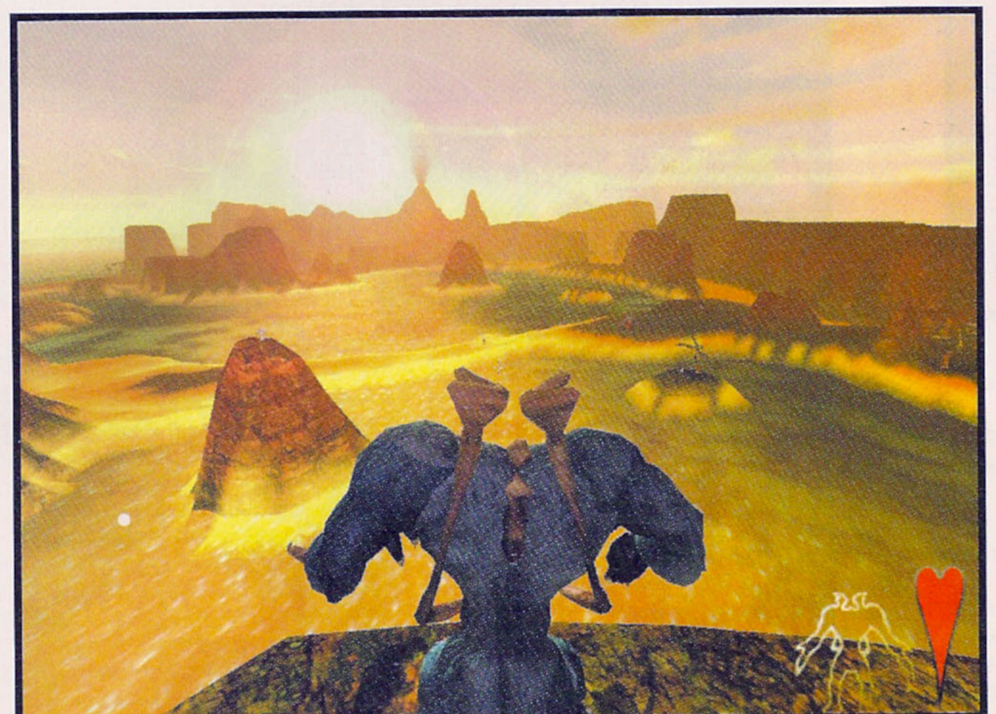


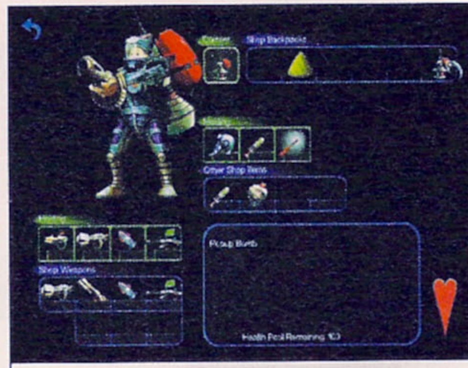










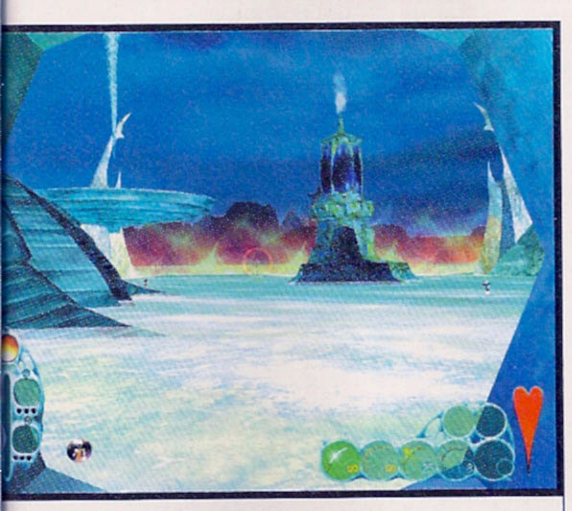


Dans certaines missions, on trouve des boutiques tenues par les Smarties. Elles permettent de se refaire une santé et de renouveler son arsenal.

Là encore, un paysage qui laisse sans voix.



En sélectionnant la vue à la première personne de Kabuto, on se trouve directement dans sa gueule.



Il n'est pas possible de choisir l'emplacement des bâtiments dans les bases ; en revanche, on peut choisir celui des tourelles et même diriger celles-ci manuellement.

Mélange des genres

Après m'être enfilé une bonne douzaine de missions, je pensais déjà bien connaître le jeu et, à vrai dire, j'en étais déjà ravi. Mais les gars de Planet Moon ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. À la fin du premier chapitre de l'aventure, c'est-à-dire au tiers du jeu, on découvre qu'il existe d'autres types de missions, empruntant au genre stratégie temps réel, avec construction de bases et gestion de ressources. On se balade au milieu d'un jeu d'action très réussi et tout à coup, pouf, on se retrouve à jouer à une version allégée de Battlezone. Ça surprend. Ces missions stratégie temps réel commencent en général sur une grande plaine vide. Il faut alors explorer l'île pour y ramasser deux types de ressources : des Smarties, pour la main-d'œuvre, qu'on chopera dans les villages avoisinants, et des Vimps, d'énormes bestioles qui se déplacent en troupeau et qui, une fois abattues à coups de blaster, permettent de récupérer de la nourriture. On amène le tout dans la base et hop, les Smarties se mettent à construire de nouveaux bâtiments (murs défensifs, magasins d'armes, centre de communication, tourelles de défense...). En plus de la vue à la troisième personne, utilisée par exemple pour défendre la base des attaques ennemies, on dispose d'une interface en vue de dessus qui permet de gérer les ressources, de lancer les travaux, etc. Bien sûr, il y a de grosses limitations, on ne peut pas, par exemple, placer les bâtiments où l'on veut. Mais l'essentiel est là, et ce type de missions relance l'intérêt du jeu à intervalles réguliers. Encore une fois, les développeurs ont tout fait pour éviter la lassitude, et ils s'y sont vachement bien pris, puisqu'on se retrouve avec deux jeux en un. Trois jeux en un même : certaines missions du second chapitre sont en fait des... courses de jetski. Oui, ça surprend aussi. On commence sur la grille de départ et on se livre à une course face à des véhicules ennemis, avec des portes à passer, des power-up, des virages en épingle à cheveux et tout ce qu'il y a habituellement dans ce genre de jeu. Le changement de style est radical, et ces missions représentent un interlude agréable à mi-aventure, avant de reprendre les flingues pour des niveaux plus classiques mais toujours aussi intéressants.



Petite reconnaissance du terrain avant de partir à l'assaut de cette prison bien gardée.

Le Multijoueur

Le jeu est arrivé un peu tard à la rédaction, et nous avons eu quelques petits soucis pour le lancer à cause d'une protection CD un peu tatillonne. Résultat des courses : il nous a vraiment été impossible de tester sérieusement le mode multijoueur. On vous en reparlera donc en détail lors de la rubrique Réseau du mois prochain. Cela dit, pas de souci à avoir, rien que la campagne solo du jeu justifie très largement son achat. Et vu la richesse du gameplay, il y a de fortes chances pour que la partie réseau soit d'égale réussite.



L'extase graphique

Il fallait un moteur 3D d'une grande polyvalence pour gérer ces trois styles de gameplay totalement différents. Pas de problème de ce côté-là, Planet Moon a réussi un tour de force. C'est simple, ils nous ont pondu l'un des plus beaux jeux du moment. La profondeur de champ est encore plus impressionnante que celle de Project IGI, qui nous avait pourtant bien décroché la mâchoire le mois dernier. Concernant les ennemis, les bâtiments, ou encore les effets graphiques lors de l'utilisation des armes et des sorts, c'est simplement fabuleux. Évidemment, toutes les dernières technologies sont gérées, comme le T&L, les effets de DirectX8, la cohorte des bidules-mapping, les reflets dynamiques sur les textures et plein d'autres trucs dont j'ai oublié le nom. Pour résumer, c'est beau à s'en encastrer la tête dans le 19 pouces. C'est en fait un des premiers jeux à vraiment exploiter les effets que les boîtes genre Nvidia ou ATI ont implémentés sur leur carte graphique de dernière génération. Après avoir vu tourner Giants sur une Radeon ou une GeForce 2, vous serez rapidement convaincu que ce troisième millénaire sera celui du bump-mapping ou ne sera pas. En plus du côté purement technique, il y a un vrai travail au niveau du design, avec par exemple une galerie

NOTE TECHNIQUE

Pour afficher le nombre d'images par seconde, pendant le jeu, enfoncez la touche T puis entrez le message « fr ».



Le petit peuple de Giants

LES MECCARYNS



À la suite d'un crash, cinq Meccs se retrouvent dispersés sur la planète Island, et on passera les premières missions à réunir la joyeuse bande. Dès que Baz, le Meccaryn en chef, récupère un de ses compagnons, celui-ci le suit fidèlement. On peut lui donner l'ordre d'attaquer une cible ou de défendre un endroit. Il sera ainsi possible de commander jusqu'à quatre autres Meccs qui seront bien utiles pour jouer les boucliers humains lors des combats un peu chauds. Les Meccs sont surtout spécialisés dans les armes de destruction massive. Ils sont équipés d'un petit flingue de base mais, par la suite, ils vont récupérer des mitrailleuses, des lance-roquettes, des fusils de snipe, des grenades et tout plein d'autres jouets pour militaires du futur. Les Meccs disposent aussi d'un jetpack couplé à un injecteur de nitro qui leur permet de s'envoler quelques secondes pour dominer le champ de bataille.

DELPHI



Delphi est de la race des Sea Reaper, mais elle n'est pas d'accord avec les agissements de son peuple. Elle va donc les combattre en utilisant toute une panoplie de sorts. Elle peut invoquer des murs de feu ou de gigantesques tornades, elle peut ralentir le temps, se démultiplier, réduire ses ennemis, bref, faut pas la chercher question magie. Pour les combats au quotidien, elle dispose d'un sabre et d'un arsenal d'arcs plus ou moins efficaces.
Son truc, à Delphi, c'est l'eau : elle peut s'y régénérer, construire des bases et sait y nager plus vite qu'un dauphin de combat soviétique.

KABUTO



Du haut de ses 30 mètres, Kabuto domine la planète Island. Il ne s'encombre pas d'arme ou de jetpack, pour les combats, il lui suffit de piétiner ses ennemis, de les ramasser et de les bouffer comme des petits fours, ou bien de leur sauter dessus telle une superstar du catch. Il est aussi capable de faire trembler le sol et de se déplacer très rapidement pendant une courte période. Pour se régénérer, il lui suffit de picorer un troupeau de Vimps. Les missions qu'on effectue en sa compagnie sont assez brutales et jouissives.

LES SMARTIES



Ce sont les habitants de la planète Island. Ils servent de main-d'œuvre pour la construction des bases et vous rendront tout un tas de services pendant l'aventure. Ils sont aussi particulièrement crétins.

LES HENCHMEN



Ce sont les soldats de base des Sea Reapers. En général, ils patrouillent en groupe autour des bases. On les trouve sous différentes saveurs tout au long du jeu : goût classique, sniper ou mitrailleur. Certains servent de cornac pour les éléphants locaux, les Sonaks, d'autres disposent d'une énorme trompette pour appeler des renforts : ce sont eux qu'il faut buter en premier.



La modélisation des personnages est vraiment fantastique. Kabuto, en particulier, vous fera comprendre par l'image toutes les possibilités du bump-mapping.



Hop, un sniper de moins !



de personnages attachants et des décors très variés, chaque île possédant son propre style (paradis tropical, désert, plaine verdoyante, région polaire ou volcanique...). Enfin, terminons ce paragraphe en évoquant la bande son, particulièrement réussie, que ce soit au niveau de la musique (des orchestrations classiques qui changent agréablement du trip techno-Bontempi) ou du doublage des voix.

Quelques petits défauts...

Bon, il faut bien parler à un moment ou à un autre des choses qui fâchent, mais franchement, je me suis tellement amusé sur Giants que je vais le faire du bout des lèvres. Il faut donc lire ce paragraphe en murmurant. Tout d'abord, impossible de sauvegarder pendant les missions. Généralement, ce n'est pas gênant, car elles ne sont pas trop longues et elles sont remplies sans problème au bout de trois ou quatre essais. On n'a pas le temps de se lasser. En revanche, lors des missions avec construction de bases, c'est nettement plus lourd. C'est très énervant de se faire abattre par un missile à tête chercheuse, venu d'une tourelle ennemie qu'on n'avait pas repérée, et perdre ainsi une base qu'on développait depuis vingt minutes. Second reproche : l'I.A. ennemie n'est pas toujours extraordinaire. Les ennemis attaquent souvent en groupe, ils savent se cacher derrière les troncs d'arbres et tentent des manœuvres d'encerclement, ça c'est très bien. Mais parfois, on bute un garde au fusil de snipe, et ça ne semble pas déranger son collègue qui continue à siffloter en regardant le paysage. Ça n'arrive pas souvent, mais c'est toujours décevant.

Certaines missions demandent de la discrétion. Pour passer les barrages de gardes, il faudra par exemple se camoufler en buisson.







Voilà à quoi ressemble l'interface de gestion de la base, lors des missions Stratégie temps réel. On peut repasser à tout moment en vue à la troisième personne et se balader librement au milieu du niveau.

En Deux Mots

Pour son premier titre, Planet Moon nous sort un chef-d'œuvre qui devrait faire date. Giants est un jeu extraordinairement riche et varié. Du début de l'aventure jusqu'à la dernière mission, on s'amuse en permanence et on ne tombe pas une seule fois dans la monotonie. Pour couronner le tout, c'est une des plus belles choses qu'il vous sera donné de voir sur un PC.

- \+ Beaucoup d'action, pas mal de stratégie et même un peu de course, on ne se lasse jamais
- \+ À chaque mission, on découvre un nouvel élément du jeu qui relance l'intérêt
- \+ Sur tous les plans, la réalisation est une réussite totale
- \+ Les trois personnages possèdent des caractéristiques très différentes
- − L'I.A. ennemie est parfois décevante
- − Pour certaines missions, l'absence de sauvegarde est frustrante

93	90	92
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Pani pwoblem

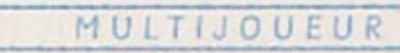
Mis à part ces petits défauts, qui ne pèsent pas bien lourd dans la balance, je n'aurais pas grand-chose à reprocher à Giants. Manifestement, il y a un gros paquet de bosseurs talentueux chez Planet Moon, des perfectionnistes qui ont voulu offrir aux joueurs un titre d'une richesse et d'une variété impressionnantes. Chaque chapitre de l'aventure est en fait un jeu en soi, puisque les trois races disposent d'actions, d'armes et de compétences très différentes (voir l'encadré à ce sujet). Le coup des missions « à la Battlezone » ou des courses de jetski insérées dans un jeu d'action est vraiment excellent, et même le joueur le plus blasé s'y amusera comme un môme. Ajoutez à ça une réalisation parfaite, et vous obtenez un jeu qui, vous l'aurez compris, mérite amplement le détour.

Ackboo







INTERNET SERVEUR OUI

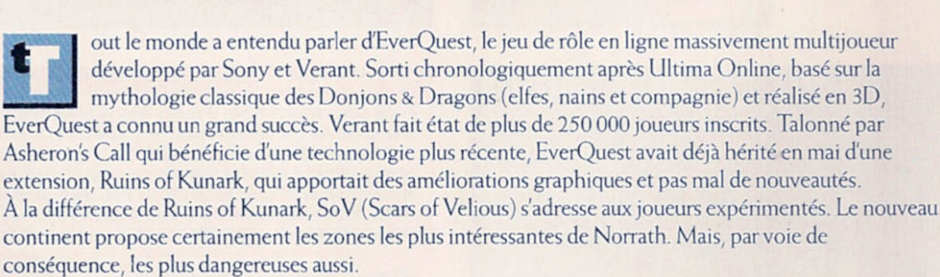
JOUABLE SUR PENTIUM II 233, 32 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR SONY ONLINE ENTERTAINMENT DÉVELOPPEUR VERANT ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO NOMBRE DE JOUEURS BEAUCOUP

EverQuest
Scars of Velious

JEU DE RÔLE EN LIGNE POUR FANS D'EVERQUEST - PC CD-ROM

EverQuest, le jeu de rôle massivement multijoueur de Verant-Sony s'enrichit d'une nouvelle extension : Scars of Velious. Avis aux aventuriers blasés : ce nouveau continent n'est pas réservé aux petits bras.





Tout le monde a entendu parler d'EverQuest, le jeu de rôle en ligne massivement multijoueur développé par Sony et Verant. Sorti chronologiquement après Ultima Online, basé sur la mythologie classique des Donjons & Dragons (elfes, nains et compagnie) et réalisé en 3D, EverQuest a connu un grand succès. Verant fait état de plus de 250 000 joueurs inscrits. Talonné par Asheron's Call qui bénéficie d'une technologie plus récente, EverQuest avait déjà hérité en mai d'une extension, Ruins of Kunark, qui apportait des améliorations graphiques et pas mal de nouveautés.
À la différence de Ruins of Kunark, SoV (Scars of Velious) s'adresse aux joueurs expérimentés. Le nouveau continent propose certainement les zones les plus intéressantes de Norrath. Mais, par voie de conséquence, les plus dangereuses aussi.



Seize nouvelles zones

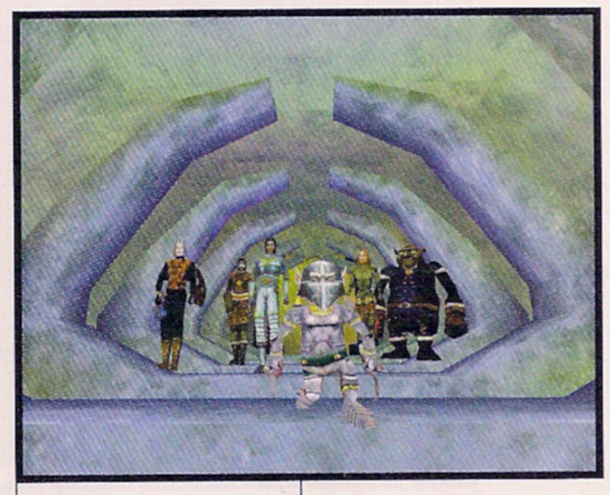
SoV a été conçu pour des personnages de niveau 35 minimum jusqu'au niveau 60. À la différence de Kunark et de ses hommes-lézards, SoV ne rajoute pas de nouvelles espèces à jouer. C'est d'ailleurs logique puisque vous n'y enverrez pas de persos fraîchement créés. Le continent de Velious est couvert de glace, froid et inhospitalier. Le plus insignifiant des monstres croisés là-bas vous en fera voir de toutes les couleurs. Ces bestioles sont très agressives. Elles tapent fort et vite. En raison du danger, les 16 nouvelles zones apportées par Velious ne sont pas à conseiller aux joueurs à la petite semaine. Comme d'hab' (dans la logique d'EverQuest qui est focalisé sur le jeu en équipe), vous serez bien inspiré en explorant Velious avec une bande d'aventuriers chevronnés. Choisissez bien vos alliés car, plus que jamais, vous aurez besoin de la force brute des guerriers et des défenses magiques des magos.
On accède à Velious à bord d'un gigantesque bateau construit par les gnomes, l'Icebreaker. Ce vaisseau est le seul moyen de transport connu permettant de traverser les eaux autrefois inexplorées menant au nouveau continent. L'Icebreaker vous déposera sur la côte, en bordure de l'océan Iceclad. Vous pourrez ensuite rallier ad pedibus plusieurs zones intéressantes comme la Tour du Frozen Shadow, le Great Divide

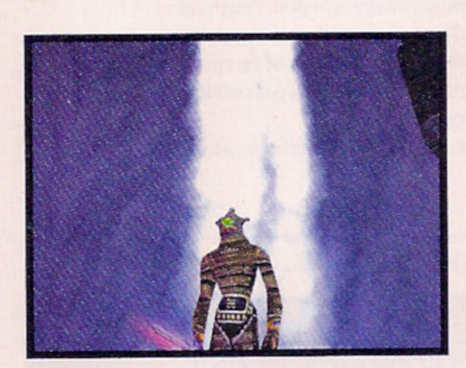


et ses géants, ou la cité des nains de Thurgadin. Les joueurs les plus avancés (ou les plus suicidaires) choisiront peut-être de visiter l'un des deux nouveaux plans : le Plane of Growth ou le très bizarre Plane of Mischief. Cette énumération ne serait pas complète sans Skyshrine, la cité des Dragons. Chacune de ces zones est vaste et gorgée de nouveaux coins à explorer, de créatures à pourfendre et de trésors fabuleux à conquérir.

Mythes et légendes

Quand il était petit, le jeune Velious fut attaqué par des bêtes sauvages. De cette rencontre il conserva de terribles cicatrices que l'on appelle encore aujourd'hui les Scars de Velious. Mmhh, je sens confusément que cette explication ne va pas vous convaincre. Plus sérieusement, l'histoire du nouveau continent de Velious est tout autre. Velious est en fait la terre natale des dragons. C'est même l'endroit où la déesse Veeshan a marqué la planète Norrath de l'empreinte de ses griffes, d'où le nom. Pendant des milliers d'années les dragons y vécurent peinards, sans contact avec les autres espèces environnantes. Un jour pourtant, des clans de géants, les Kromrifs et les Kromzeks, envahirent le coin, forçant les dragons à se battre pour défendre la terre sacrée de leurs ancêtres et leurs acquis sociaux (et mélangeant toutes les lettres des claviers, ndrc). Alors que les fougueux aventuriers que nous sommes commençons à arpenter Velious, ce conflit politico-religieux continue à faire rage. En plus des dragons et des deux espèces de géants qui occupent la toundra à l'Est de Velious, d'autres catégories de NPC baguenaudent dans le coin.


Avec les nouvelles armures, les joueurs d'EQ auront un plus large choix pour customiser leur apparence.




EverQuest privilégie le jeu en équipe. Plus que jamais, pour survivre dans Velious, il vous faudra compter sur l'appui d'alliés puissants.


Vos futurs copains les géants.



Dans les montagnes du Great Divide vivent les Coldains, des descendants des nains qui ont fait naufrage il y a belle lurette. Limite consanguins, ces pauvres attardés n'ont aucune idée des autres peuplades de Norrath. Plus profondément dans les terres, se trouve l'océan de Cobalt où vivent des créatures amphibies, les Sirènes et des bestioles qu'on trouve nulle part ailleurs : les Killer Whales. Voilà pour un petit aperçu du bestiaire.

Alliances et trésors

SoV, ce n'est pas seulement un paquet de nouvelles zones mais surtout une extension cohérente d'EverQuest. Entre l'affrontement dragons-géants et les Coldains, vous allez devoir prendre position, au risque de vous faire de nouveaux ennemis bien puissants. La lutte entre factions et l'alignement diplomatique par rapport aux factions a toujours été l'une des caractéristiques importantes d'EQ. En attaquant certains types de créatures, vous vous les mettez à dos, alors que leurs ennemis naturels vous envoient des chocolats pour Noël. Ce qui fait que des créatures alignées côté mal comme les trolls, ogres et elfes noirs peuvent quand même espérer faire copain-copain avec des créatures alignées côté bien. Vous me suivez ? Velious pousse ce concept un peu plus loin. Il vous faudra être plus circonspect que jamais dans le choix de vos alliances. Figurer en première position dans la liste des ennemis jurés d'un dragon ou d'un géant n'est vraiment pas de tout repos.
Si les nouvelles terres de Velious s'avèrent très profitables en termes de butin, les risques encourus sont grands. Encore une fois les designers d'EQ se sont montrés bien créatifs dans leur fourberie en introduisant de nouvelles trappes. Si votre équipe ne compte pas dans ses rangs un voleur ou un barde capable de détecter et désarmer les pièges, vous risquez de finir vos jours dans un cul de basse-fosse. La mort d'un personnage était déjà une sale affaire dans Norrath. La perte de ses possessions, la nécessité de retrouver son cadavre et la disparition définitive d'une partie de vos points d'expérience étaient déjà bien frustrants. Sur Velious, on peut pas dire que ça s'arrange. Impossible par exemple pour un joueur qui est en paix avec des monstres de récupérer le corps d'un autre joueur ennemi des monstres. Les sales bestioles ne vous laisseront simplement pas aider une de leurs têtes de turc. Pour voyager le cœur un peu plus tranquille, vous aurez intérêt à vous balader avec des clercs de haut niveau, capables d'opérer une résurrection de leurs camarades morts au champ d'honneur.
Enfin, regardons le côté positif des choses. Y a plein de nouveaux gris-gris tout cools à ramener de Velious. Par exemple, pour nos amis bastonneurs, des armes taillées dans une glace éternelle appelée Velium. Les autres armes et armures bénéficient de nouvelles textures en haute résolution. Parmi les armures de très haut niveau, on trouve une armure dorée incrustée de pierres précieuses. Les développeurs prévoient deux ensembles d'armures de cuir, mailles et plaques par combinaison espèce/sexe. Grâce à ces nouveaux oripeaux, les joueurs pourront mieux se distinguer les uns des autres en arborant des apparences originales.



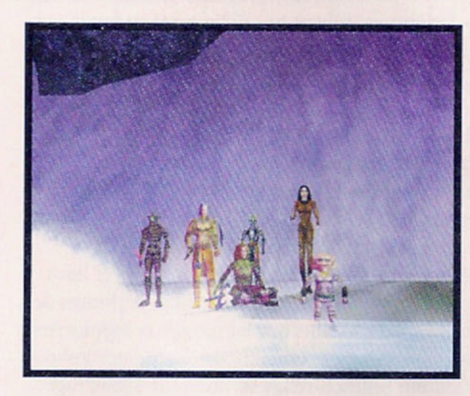
Quand dragon fâché, lui toujours faire ainsi...

Surpopulation et améliorations

La création du nouveau continent répond aussi au problème de surpopulation qu'a rencontré Verant. En migrant vers Velious, les hauts niveaux vont quitter certaines zones surpeuplées d'EverQuest et alléger d'autant la surcharge des serveurs. Les campeurs qui ont l'habitude de squatter les coins les plus intéressants en termes de butin devraient aussi se rabattre vers ces nouvelles contrées. Car malgré l'ajout continuel de nouveaux serveurs, EverQuest subissait des ralentissements notables aux heures de pointe.

Au chapitre des améliorations, l'interface principale a bénéficié d'un bon coup de plumeau. L'un des trucs les plus gavants dans EQ, c'était le passage de la vue plein écran (que l'on met systématiquement en haute résolution) à l'écran d'inventaire qui est scotché en 640x480 pour des raisons historiques. Le changement de résolution d'un écran à l'autre est énervant de chez très lourd. Avec Velious, on peut maintenant customiser l'interface selon ses goûts. On dispose de fenêtres transparentes (notamment pour l'inventaire) redimensionnables et positionnables à volonté. C'est pas du luxe.

Autre gros souci d'EQ : le clavier codé en dur en Qwerty. Qvouew aue c'est pqs très prqtiaue pour discuter ! Apparemment, la version boîte française que nous avons reçue ne gère toujours pas correctement les claviers Azerty. Je vous invite donc à aller récupérer le patch qui corrige ça au http://everquest.station.sony.com/s_keyboard.html Eh oui, quand on habite le tiers-monde, faut se prendre en main tout seul.





Le comité de réception sur la plage.

VELIOUS

La carte de Velious.



Une des nouvelles armures, toute sertie de pierres précieuses.

Les vaches à lait

Côté graphisme, SoV est au moins aussi beau que RoK (Ruins of Kunark). C'est clair, les nouvelles zones sont bien plus travaillées que celles d'EQ première époque. C'est un peu normal vu que SoV utilise le moteur graphique amélioré de RoK. Avec l'augmentation des performances des PC et des cartes vidéo, il devenait logique d'afficher bien plus de polygones. Mais si les personnages d'EQ sont très détaillés pour ce qui est des extérieurs, faut quand même aimer les terrains taillés à la serpe.

Si on fait l'inventaire des nouveautés, on relève donc des trappes, quelques nouveaux sorts, et quelques nouvelles disciplines de combat pour les combattants au corps à corps. Et ça s'arrête là. Aucune modification fondamentale du jeu en lui-même à part l'ajout de nouvelles zones et nouveaux monstres. Scars of Velious est une extension payante qui vous coûtera 150 F en plus de l'abonnement mensuel de 10 US$... Je sais bien que quand on aime, on ne compte pas. Mais Verant, par contre, ils doivent savoir compter : hmm, 150 000 joueurs x 150 balles qui nous font beaucoup de brouzoufs. Cette extension leur rend service en allégeant certaines zones. Elle contient des améliorations d'interface qui devraient normalement figurer dans un patch général du jeu pour que tout le monde en profite. Pour courronner le tout, l'extension distribuée en France n'intègre même pas le patch qui permet le support du clavier Azerty. Hola ! amis fans d'EverQuest, je m'en prends pas à votre jeu préféré mais à la politique de Verant/Sony qui vous prend résolument pour des vaches à lait.

iansolo

En Deux Mots

Avec Scars of Velious, les fans d'EQ (de niveau 35+) pourront explorer un nouveau continent plein de monstres et de trésors. Une amélioration de l'interface et quelques compétences et sorts supplémentaires sont aussi au programme. Reste qu'avec deux extensions payantes en moins de 6 mois, en plus des abonnements, Verant et Sony prennent vraiment leurs clients pour des pigeons, d'où cette note très basse...

- \+ Un vaste territoire à explorer
- \+ Nouveaux monstres et trésors
- − Le patch pour le clavier Azerty n'est pas intégré
- − Extension payante



TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
80	80	75

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

NET-UP

VU A LA TELE



VOTRE PC + INTERNET POUR : 199 F /mois* 30,85 €

Internet illimité*
+ Ordinateur IBM
+ Communications 5 heures/mois*
+ Outils & Jeux
+ Bouquet de services

OUTILS & JEUX

- Windows 98 seconde édition.
- Lotus Smart Suite Millenium (traitement de texte, tableur, logiciel de présentation, base de données, agenda électronique, publication sur Internet) et Norton Anti-virus.
- Jeu : Fifa 99

ACCES INTERNET : COM. 5H/ MOIS*

- Un accès internet illimité pendant toute la durée de l'abonnement via le portail des abonnés Net-Up.
- 5 adresses e-mail pour toute la famille.
- Pages personnelles pour héberger





ORDINATEUR MULTIMEDIA

- Modèle APTIVA 27 G.
- Microprocesseur AMD K6-2 500 Mhz.
- Ecran SVGA 15".
- Disque dur 5 Go.
- Mémoire de 64 Mo extensible à 256 Mo.
- Lecteur CD-Rom 40x.
- Lecteur disquette (3,5").
- Carte son.
- Chipset graphique
- Modem/Fax 56 ko.
- Haut-parleurs Infinity

PROMOTION

Un téléphone Ericsson T18S



+ 3 jeux PlayStation pour 399 Frs*





JEUX



Renseignez-vous dans votre boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Chateaubriand	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
50 Grandville	02 33 50 56 00
52 St Dizier	03 25 96 09 74
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbœuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Léger	01 45 69 31 08
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 86 75 36
97 Gouadeloupe	05 90 21 88 50
98 Nouméa	00 687 26 43 84

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

- Dinan • Chateau Thierry • Vitré • Enghien les Bains • Rueil Malmaison • Ozoir la Ferrière • Alençon II • Grandville • St Brieuc • La Réunion II

PORTUGAL

- Lisbonne 1 et 2

* Pour toute souscription entre le 20/01/01 et le 10/03/01 d'un forfait Pro de Bouygues Télécom de 12 mois minimum. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéros spéciaux. Voir les conditions en magasin. Dans la limite des stocks disponibles. Produits substituables en cas de rupture de stocks. Offre disponible dans les magasins participant à l'opération. Photos des jeux des produits non contractuelles. Tous les personnages sont déposés par leurs propriétaires respectifs.

Pour une fois, le green est utilisable sans afficher l'une de ces ridicules grilles en wireframe.

Tiger Woods PGA Tour 2001 retrace la saison que devrait mener, cette année, ce grand joueur passé à la postérité il y a peu.





Tiger woods PGA Tour 2001

JEU DE GOLF POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





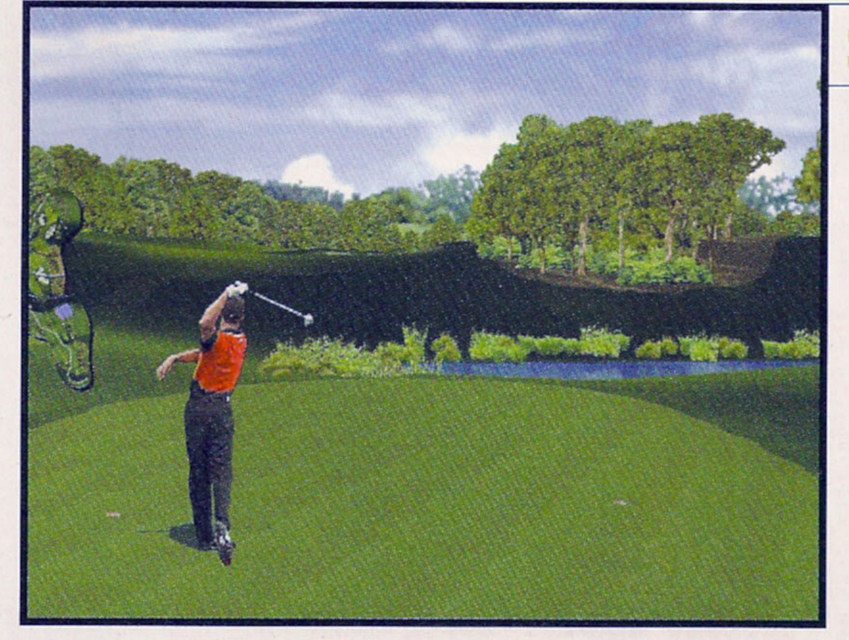
MULTIJOUEUR	
Réseau Local	4
Internet Serveur	4

Jouable sur PIII 600, 96 Mo Ram, carte 3D
Éditeur Electronic Arts Développeur EA Sports États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 4

Tiger Woods s'est fait connaître du grand public à l'époque où il a remporté successivement les Masters, le PGA Tour et l'US Open, en gros trois des plus grands tournois américains qui lui ont permis de devenir une superstar à l'image de Jack Nicklaus ou d'Arnold Palmer. EA Sports, label d'Electronic Arts spécialisé dans les licences d'athlètes, s'est attaché depuis déjà deux ans les services de Woods.

Le golf : un sport de grand air

Ce qui m'a toujours ennuyé dans les jeux de golf, ce sont des graphismes avec des éléments vraiment mal incrustés ou pire encore, des perspectives foireuses ou l'impression que l'on a sur la majorité des produits, de se tenir devant une sorte de diorama avec des éléments du décor mal présentés. De ce point de vue-là, le graphisme de Tiger Woods 2001 est assez excellent. On assiste à de purs moments de plaisir comme lorsque la caméra suit la balle sur le terrain en jolie 3D, ou encore la vue que l'on balade à volonté le long du trou avant de commencer. Le terrain en soi est une réussite, et de nombreux arbres et effets de texture parsèment le parcours. Dommage que quelques arrière-plans lointains ne s'accordent pas tous avec les endroits correspondants mais cela ne gâche en rien le plaisir de se trouver dans ces décors. Autre regret : on aurait aimé avoir une option pour tirer sur ces crétins du public qui n'hésitent pas à piétiner le trou de leurs sales pattes, mais malheureusement, lorsqu'on va pour jouer un coup, ces derniers, plus futés qu'on ne pourrait le croire, disparaissent du champ de tir. Côté joueurs, il y a aussi un petit problème : les joueurs mineurs (j'entends par là l'ensemble des individus ne s'appelant pas Tiger Woods) ne sont pas logés à la même enseigne que ce dernier. Pour la plupart, leurs digitalisations sont assez fades et parfois même mal incrustées (ne pas manquer l'incursion de ce gros chauve de Michael Jordan dans l'univers du golf). C'est d'autant plus dommage que ça reste vraiment le seul point raté de ce jeu. Heureusement, la capture vidéo de Woods est largement à la hauteur de nos attentes et offre un panel important de swings différents.



Le golf, ce sport qui demande patience et fair-play.

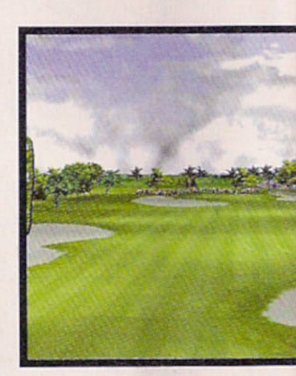
Architecte de golf

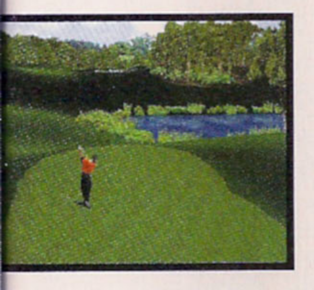
De nombreux types de jeu (pro-am, 4 balles meilleure balle, match play) sont présents dans TW2001 mais à dire vrai, on en retrouvait certains dans les éditions précédentes. Toutefois, cette nouvelle édition voit l'arrivée de la coupe présidentielle où l'on peut choisir les joueurs des deux équipes à sa guise. Tiger Woods 2001 comprend dix-sept parcours qui se décomposent en quinze terrains déjà connus de la dernière version ainsi que Sugarloaf, le club de Trent et River Highlands. Le dernier réservant d'ailleurs quelques trous assez fastidieux et des par 5 à s'enfoncer un fer 2 dans l'oreille jusqu'à la garde. Mais voici que je m'emporte. Pour moi, la grosse surprise de TW est le CD supplémentaire contenant le Course Architect permettant de faire ses parcours en 3D comme un grand, de les saupoudrer de bunkers et de plans d'eau ou d'arbres, histoire de rendre la vie impossible à vos amis golfeurs virtuels. La création basique se fait en un tournemain : après avoir décidé du Par global du parcours, on génère les trous un par un en les modelant à sa manière. L'outil est très efficace et compréhensible, même pour les personnes qui ne possèdent pas de doctorat de dessin industriel. Seule ombre au tableau : des temps de calcul un peu longs lorsqu'on commence à bidouiller la hauteur du terrain ainsi que des types de sol ou de végétaux un peu légers pour refaire tous les parcours du monde.

Des parcours en vraie 3D et dix-sept des plus grands clubs américains sont représentés dans le jeu



Tous les joueurs ne sont pas logés à la même enseigne question graphisme.







De nombreux types d'arbres, de végétaux et de publics.



Des parcours très dissemblables mais tous réussis.

Un thé, Sir ?

En conclusion, Tiger Woods édition 2001 est un excellent jeu de golf. Toutefois, même si les nouveautés sont assez nombreuses pour attirer n'importe quel amateur de golf, je ne vois rien qui justifie l'achat de cette nouvelle édition pour ceux qui possèdent la précédente, excepté quelques parcours en plus et un ou deux modes de jeu.
Parmi mes grands regrets, je déplore qu'il ne soit toujours pas possible de marcher jusqu'à la balle à pied d'une façon subjective, à la manière d'un Quake. Au lieu de cela, on se téléporte de coup en coup, ce qui donne curieusement l'impression que ce sport est beaucoup moins contemplatif qu'il ne l'est en réalité. Mais ce défaut est celui de la majorité des jeux de golf PC. Un beau jour, un éditeur plus futé que les autres comprendra que le golf est bien plus que l'acte somme toute assez basique de frapper dans une balle et de se transporter de trou en trou.
Non, le golf, c'est aussi le plaisir de marcher pendant de longues heures nu dans des buissons, de prendre le thé au club house avec des personnes de son milieu et de sa condition, en plus du plaisir de la découverte lorsque l'on reste de longues heures au bord d'un étang à repêcher des balles abandonnées par d'autres joueurs plus pressés. Bien entendu, on peut tromper l'ennui en dénichant les oiseaux et en écrasant leurs œufs avec un fer 9, en draguant les femmes d'âge mûr venant là seulement dans l'espoir de rallonger l'espérance de vie de leur postérieur, ou même frapper les caddies avant de leur remettre un pourboire pour qu'ils reviennent la semaine d'après transporter nos clubs. Non messieurs les développeurs, le golf c'est bien plus que des circuits professionnels tels que le PGA, les trophées Ford ou Lancôme. Le golf, c'est avant tout le sport du peuple.

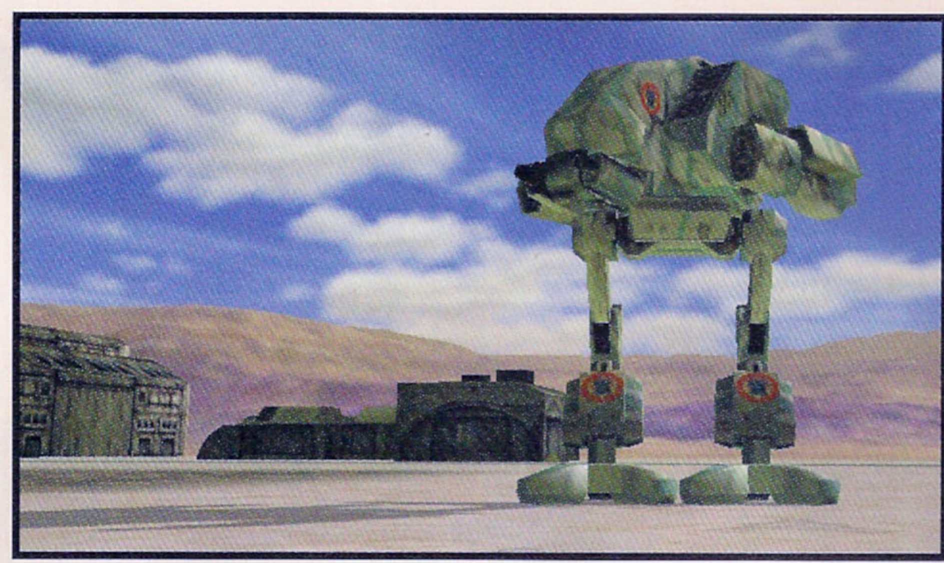
Bob Arctor

En Deux Mots

Un excellent jeu de golf. Cette édition 2001 voit des grosses nouveautés étoffer **TW PGA** et parmi elles, trois superbes parcours et quelques types de jeu. Toutefois, ces nouvelles caractéristiques ne semblent pas être indispensables pour le joueur ayant déjà acquis la version 2000 du produit.

- + Un excellent jeu de golf
- + Des parcours très nombreux
- − Peu de nouveautés par rapport à la précédente version

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
65	75	80


Les décors sont somptueux et détaillés au possible. En revanche, les mechs sont moins beaux que ceux de Mechwarrior 3 avec leurs surfaces brillantes.

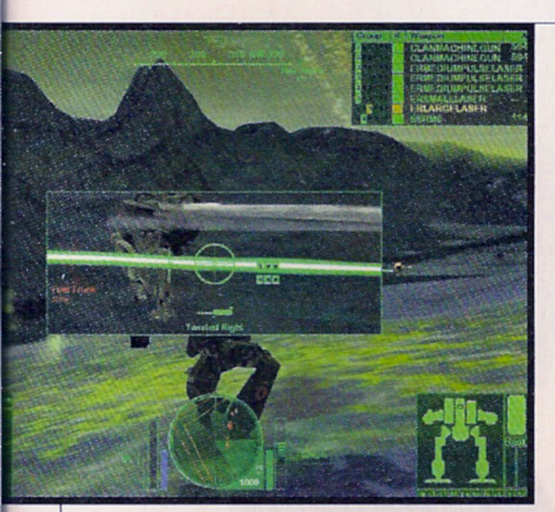
Sir, yes Sir !

Mechwarrior 4 proposera, au jeune mécano du futur, une flopée de missions solo organisées en campagne. Genre 26 missions, parce que j'aime bien les chiffres. Mais avant d'en arriver là, l'apprenti mechwarrior sera bien inspiré en allant faire un petit tour par le tutorial. Celui-ci est plutôt sympathique, avec un côté entraînement du Marine de base. Sous les ordres d'un instructeur, vous allez découvrir les subtilités du pilotage d'un mechwarrior. Comment tourner, comment accélérer, comment orienter le cockpit indépendamment des jambes du mech, comment tirer avec toutes les armes à la fois... La routine pour les habitués. Ce qui est marrant, c'est que d'autres bleus s'entraînent à côté. À un moment, on en voit un s'emmêler les pinceaux et se casser la gueule avec son mech. Rigolo. La capacité de tirer dans une direction tout en se déplaçant dans une autre est le concept le plus étrange qu'il vous sera tenu d'assimiler si vous découvrez les mechwarriors. Eh oui, on a beau être le roi du frag, on aura peu de chances, dans Mechwarrior 4, si on ne connaît pas sur le bout des doigts toutes les commandes importantes. Mais bon - et c'est là que Mech 4 traduit son appartenance au monde du jeu d'action plutôt qu'à celui des simulations pures et dures - les contrôles ont été grandement simplifiés par rapport à ses ancêtres. Mechwarrior 4 a été visiblement conçu pour se jouer dans une combinaison joystick-clavier. On pourra aussi utiliser la souris pour une meilleure précision de tir, mais un bon joystick reste bien pratique avec sa tonne de boutons préprogrammés. On aura en revanche tout intérêt à limiter l'effet du retour de force (si votre joystick l'offre), au risque de se retrouver systématiquement à tirer dans le plafond plutôt que dans le mechwarrior d'en face.





En mode Instant Action, vous pourrez rejouer indépendamment toutes les missions de la campagne.





Dans mon infinie bonté, je vais vous refiler deux tuyaux. D'abord, repérez les touches raccourci pour deux commandes super importantes : réalignement du torse sur les jambes et blocage de l'extinction automatique du mech en cas de surchauffe. Ces deux fonctions vous rendront de fiers services sur le champ de bataille. Virez aussi l'option Réalignement automatique du torse sur les jambes. Ces abrutis de chez Microsoft l'ont enclenchée par défaut, ce qui est quand même bien étrange. La plupart des joysticks modernes offrent un palonnier (le joy tourne par rapport à l'axe vertical). Grâce à ce contrôle, vous pourrez diriger l'orientation du torse de votre mechwarrior pour tirer sur les côtés tout en continuant à cavaler de l'avant. Cependant, en conservant la même trajectoire, vous ferez une cible facile. L'idéal consiste à effectuer un cercle autour de sa proie en tirant vers le centre. Les vieux routards du quake-like connaissent ces techniques de strafe et autres deaths-circles. Sauf que là, avec un monstre d'acier qui pèse dans les 80 tonnes, c'est pas la même chanson. Au chapitre des petits trucs pratiques, j'allais oublier les jump-jets installés sur certaines catégories de mechs. Ils permettent d'effectuer des petits bonds ridicules mais peuvent éviter de se prendre une bordée de missiles en pleine face. Écourtons ici ce cours de pilotage mechwarrien. Je vous invite à vous reporter à l'excellent ouvrage de référence « Mon robot, moi et les brocolis », Éditions Proctura du Centaure, édition révisée en 80 volumes.



Mechwarrior 4 VENGEANCE

Action/Simulation Battletech pour mécanos débutants - PC CD-Rom

S'il y avait un mot pour résumer le scénario de Mechwarrior 4, ce serait volontiers « vengeance ». Et ça tombe bien vu que c'est le sous-titre du jeu. Soit dit en passant, ça pourrait être le sous-titre de la quasi-totalité des suites que nous testons. Genre « Tomb Raider - Vengeance », « Baldur's Gate - Vengeance » ou même « Barbie t'apprends le rap - Vengeance ». Baahh... Quoi qu'il en soit, le scénario de Mechwarrior 4 a un petit parfum de « Dune » de Frank Herbert. Ian Dresari est le fils du Duc de Kentares IV, une des planètes de la Sphère Intérieure de la galaxie. Il est bien embêté, le fiston, car planète et famille sont tombées sous la coupe d'un despote pas cool. Fini les virées dans la Buick spatiale familiale. Fini les orgies dans les mondes-piscines. Va falloir reconquérir le trône à la force du poignet, sinon queutchi ! pour l'héritage. En cette année 3063, les vengeances et autres vendettas se règlent à coup de mechwarriors, d'énormes armures blindées qui procurent à un seul combattant la force de frappe d'un bataillon de chars d'assaut.
La noblesse, l'équilibre des forces galactiques, la conduite d'un mechwarrior : voilà trois domaines que vous maîtrisez parfaitement. Rien d'étonnant à ce que vous ayez été choisi pour jouer le rôle de Ian Dresari et bouter l'infâme Steiner hors de votre planète natale.

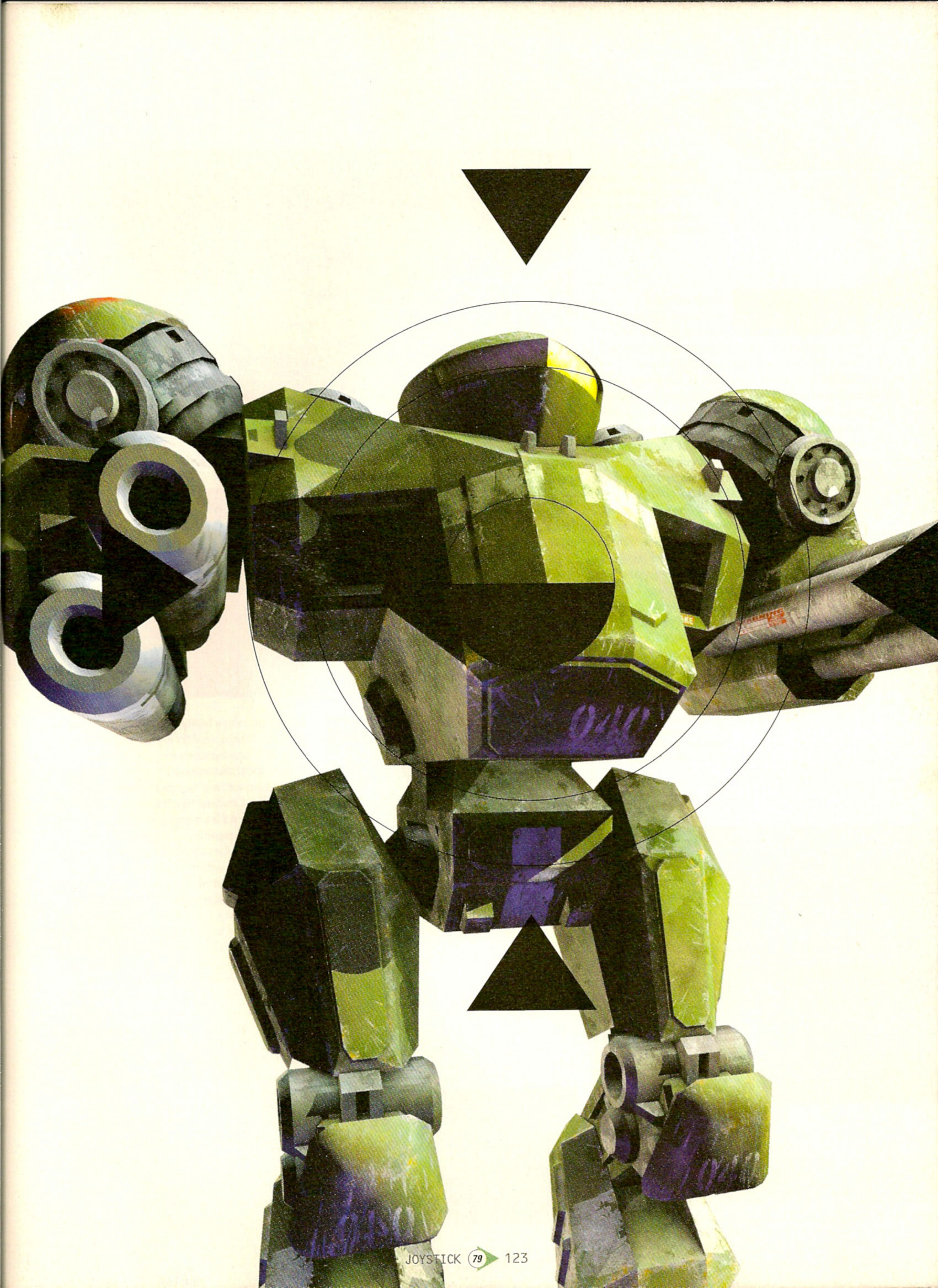


direct 3D

Multijoueur	
Réseau Local	16
Modem Direct	OUI
Internet IP	OUI

Jouable sur Pentium II 400, 64 Mo Ram, Carte 3D 8 Mo, DirectX8 **Éditeur** Microsoft **Développeur** Microsoft-FASA États-Unis **Texte et voix** VF

Depuis la nuit des temps, le PC aura été la plate-forme rêvée pour les simulations en tout genre. Des simulateurs de vol comme Flight Simulator ou Falcon IV, des simulateurs de conduite auto, mais aussi des simulations de combat futuriste comme la série des Mechwarrior. Aujourd'hui, Microsoft nous propose un Mechwarrior 4 tout beau tout neuf, moins axé simulation qu'action, qui décoiffe. Avis aux nouveaux venus.



Une réalisation chouettos

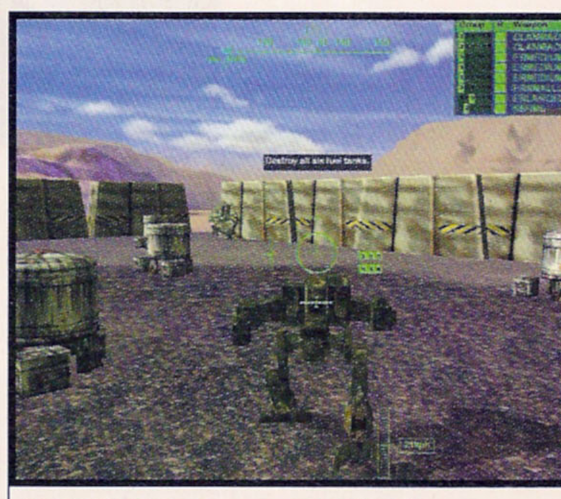
Bon allez, on cause, on cause mais on a une planète à reconquérir. Hop ! j'enfile ma combinaison en pilou et je monte dans mon brave Mad Cat. Raymond a fait le plein, les soutes sont bourrées de missiles ras la gueule et tous les voyants sont au vert. C'est parti pour une partie de chasse, go ! go !
Y a pas à tortiller, ce Mechwarrior du troisième millénaire est foutrement beau. Tout en cavalant tranquillement, de ma démarche d'autruche des steppes, je ne peux pas m'empêcher d'admirer la richesse des textures et la masse de petits détails. Partout de la végétation, des bâtiments, des véhicules en mouvement, des lance-missiles fixes ou mobiles, de pauvres soldats piétons... Tout à l'heure, au zoom, j'ai même vu une espèce de bestiole qui courait au loin. Un zébu probablement. On éprouve instantanément un sentiment de grande puissance en arrachant les pylônes électriques et en écrabouillant tout sur son passage. Gaffe quand même de pas trop sauter à pieds joints sur les camions d'essence, ça a tendance à vous cramer les pattes. Déjà Roger, mon coéquipier, s'est lancé dans la mêlée. Un peu impétueux le Roger, mais il fait bien le ménage. Le système de ciblage auto fait apparaître l'ennemi le plus proche sur mon hud. On sait tout de suite à qui on a affaire : un gros mech lent et blindé, ou une petite saloperie bondissante qui se faufile entre les tirs de lasers. La baston est menée tambour battant, la faute à Roger. La jouabilité est bien éloignée d'un Mechwarrior 2. À l'époque, on s'approchait en fourbe de très loin pour sniper les adversaires. Ici, on se retrouve tout de suite en contact rapproché. Il y a quand même un système de fenêtre de zoom, plutôt pratique. Il permet de viser tout en jouant en vue externe. En revanche, la précision de tir est proche du néant. Les mechs ennemis sont surprenants d'agilité. Ils partent en sprint tout d'un coup ou changent de direction.

Gaffe quand même à pas trop sauter à pieds joints sur les camions d'essence



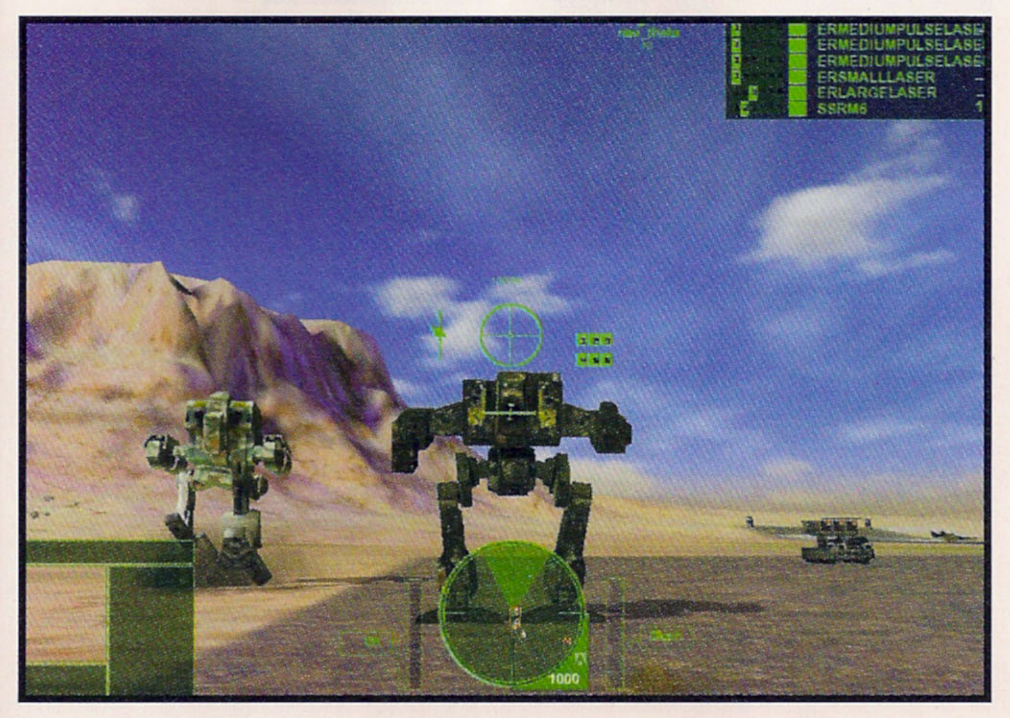
Difficile dans ces conditions de dégommer une patte ou un bras. On se retrouve à bourriner dans les jambes en espérant que les tirs feront mouche. Quand on a la chance d'engager de loin, le combat est un brin plus tactique. En cueillant un adversaire à l'arrêt, on pourra lui entamer sérieusement une jambe au laser longue portée. On le truffera de missiles guidés ensuite, quand il se déplacera dans votre direction. Tout ça pour finir par l'achever aux armes énergétiques à courte portée. Les différents types d'armes sont rangés dans trois groupes de tir, ce qui permet de balancer la purée en une pression

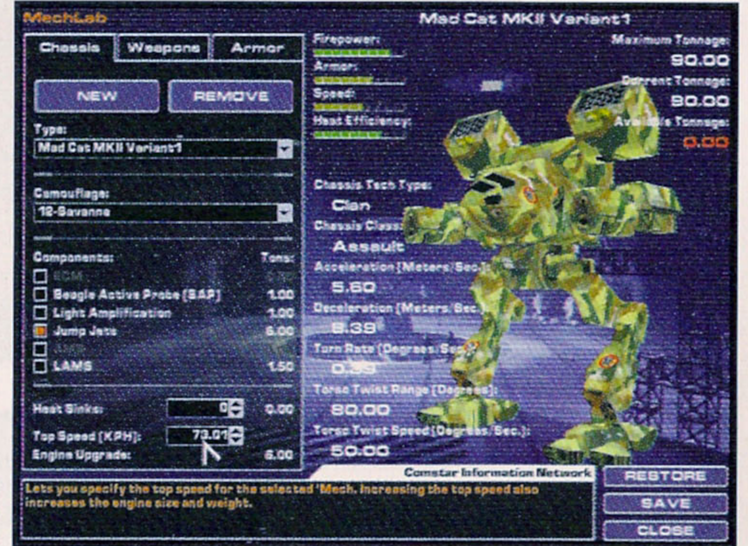




Un tutorial de base pour apprendre le B.A.-BA du pilotage de Mechwarrior.

de bouton. Le système de script des missions fait que les ennemis sont toujours en mouvement. Du coup, on a l'impression d'avoir affaire à une I.A. assez balèze. C'est loin d'être le cas mais ça donne bien le change dans le tumulte de l'action.
Bon, c'est la grande classe. Je leur en mets plein la gueule. Par rapport aux précédents Mechwarrior, tout a été fait pour simplifier la prise en main pour les joueurs débutants. Les armes ne sont pas très longues à recharger et, même en environnement désertique, la surchauffe du mech n'est pas trop contraignante. Si ça devait arriver, la meilleure solution consiste à trouver un petit lac pour aller se rafraîchir. Si jamais votre monture se mettait à trop chauffer, sachez qu'un système automatique éteint votre mechwarrior en quelques instants.
Dans l'intervalle, vous devenez une cible facile. On a donc la possibilité d'annuler l'ordre d'extinction. Mais évitez de tirer avec des lasers juste après, sinon blaaaammm ! vous explosez sans avertissement.
Les effets des tirs et des explosions sont impressionnants. Les mechs laissent des traces de pas dans le sable ou la neige. Quand un engin ennemi est sévèrement touché, il se met à traîner la patte dans une animation pitoyable. Il ne reste plus qu'à achever le pauvre blessé. La séquence de destruction s'annonce pas mal non plus : le mech agonisant s'écroule alors que des rayons d'énergie bleutés s'échappent du cockpit avant d'exploser. Je vous disais, c'est loin d'être moche.





Le fameux Mechlab. Moins de délires qu'auparavant.



Techniques de fourbe

Les 26 missions de la campagne vont vous faire voir du pays. Les décors sont très variés. On ira se bastonner en environnement urbain, dans des déserts, des forêts, des paysages lunaires, des zones montagneuses, marécageuses ou couvertes de neige. Les missions sont introduites par des scènes cinématiques avec des acteurs réels. Celles-ci s'avèrent de très bonne qualité dans le style propret américain habituel. Les objectifs de mission sont plutôt standards. Il pourra s'agir de prendre le contrôle d'une base ennemie, de protéger des installations, de nettoyer une zone ou bien de détruire le système de communication de l'ennemi. Les missions peuvent se dérouler de jour comme de nuit, ce qui aura des répercussions sur les tactiques de combat. En cours de mission, des messages radios et des rapports viennent aussi faire évoluer les objectifs. Peu à peu, le jeune mechwarrior prend du galon et commence à étrenner de nouvelles tactiques. Par exemple, il faut savoir qu'en coupant ses senseurs ou en éteignant son mech, on devient indétectable. Si en plus on a eu l'idée de se planquer dans un trou d'obus et de s'accroupir (oui c'est possible), on peut fomenter quelques embuscades. Certaines techniques méritent aussi d'être perfectionnées. Comme celle dite du « saut de l'ange » que je tiens de Jojo, catcheur à Rungis. Ça consiste à utiliser les jumpjets pour sauter sur les épaules du mech adverse. Pas vraiment facile à réaliser mais redoutable en cas de réussite. Autre technique délicate, toujours de Jojo : si vous n'avez plus de munitions ou les bras coupés, vous pouvez toujours foncer à toute blinde pour percuter l'ennemi en lui administrant un mémorable coup de boule. De plus en plus subtil.

En gagnant de l'expérience, on apprend également à mieux utiliser ses qualités de meneur d'hommes. Vous pourrez effectuer vos missions avec trois équipiers. Chacun d'eux possède des points forts. D'abord, vous choisissez le mech qu'ils piloteront, ce qui constitue 50 % de la stratégie. Ensuite, vous pouvez désigner les cibles qu'ils doivent engager lors de la mission. Ça vaut mieux. Sinon ils iront s'ébattre avec l'à-propos d'un troupeau de beaufs en sortie au Macumba un vendredi soir. Quatre touches de fonction donc, pour sélectionner chaque équipier et choisir la cible à attaquer.

Dernière remarque, et pas des moindres : il est possible d'effectuer des réparations en cours de mission. Pour ce faire, il vous faudra trouver une baie de réparation et y pénétrer. Les parties complètement détruites ne pourront cependant pas être remplacées. N'attendez pas les 50 000 km avant de faire votre première révision.

Pour conclure sur la campagne, il est difficile de dire qu'une des missions m'a vraiment estomaqué. Faut dire qu'on en a vu des missions bien conçues dans les nombreux Mechwarrior précédents. Par comparaison à Mechwarrior 3, il me semble quand même que la campagne est de plus longue durée. Il y a aussi un mode Instant Action où l'on aura accès indépendamment à toutes les missions, avec choix du mech et des ailiers.





Un max de mechs

Développer un nouveau jeu de mechwarriors est un véritable exercice de style. C'est qu'il s'agit de plaire à une nouvelle cible (les amateurs d'action) sans froisser la susceptibilité des fans de Battletech qui connaissent par cœur les fiches techniques du jeu de plateau original. Mechwarrior 4 ayant été développé en collaboration avec FASA, on peut néanmoins leur faire confiance. Ce n'est pas moins de 21 mechs différents et rigoureusement authentiques qui vous attendent sur les 2 CD du jeu. De jolis poupons affichant de 30 à 100 tonnes à la balance. Dans le lot, on trouve quand même sept nouveaux engins (Argus, Chimera, Hellspawn, Madcat Mk II, Osiris, Thanatos et Uziel). Des petits modèles adaptés à des missions de reconnaissance et de véritables titans lourdement blindés aptes à encaisser un feu nourri. Le grand concept des Mechwarrior, c'est la récupération des pièces sur les carcasses fumantes. Comme par le passé, il est nécessaire de ne pas trop endommager les unités adverses pour pouvoir alimenter son stock de mechs et de pièces détachées. D'où la recrudescence de mechs unijambistes sur les champs de bataille modernes. Le choix du mech et de son équipement sont donc le nerf de la guerre dans Mechwarrior 4. Toute cette cuisine s'effectue dans l'écran du MechLab. On peut

utiliser des configurations préexistantes ou créer ses propres variantes en assemblant châssis, moteur, armes, ou équipement spécial selon ses besoins. Chaque mech de combat peut embarquer une grande variété d'armes, d'armures et de senseurs. Les armes sont réparties dans plusieurs catégories : rayons, balistique et missiles. On trouve d'ailleurs de nouvelles munitions qui n'existaient pas dans les précédents épisodes, comme le très destructeur Long Tom Cannon ou le très hip hop Bombast Laser. Dans la catégorie armure, on a aussi accès à de nouveaux types de blindages réfléchissants contre les rayons, ou réactifs contre les attaques de type balistique. Dans un souci de simplification, Mechwarrior 4 limite pourtant les combinaisons possibles. Les armes doivent être installées dans les emplacements prévus à cet effet. Les vétérans risquent de ne pas aimer ce nouveau Mechlab qui ne permet pas de construire des mechs aussi délirants que par le passé. Mais bahh...

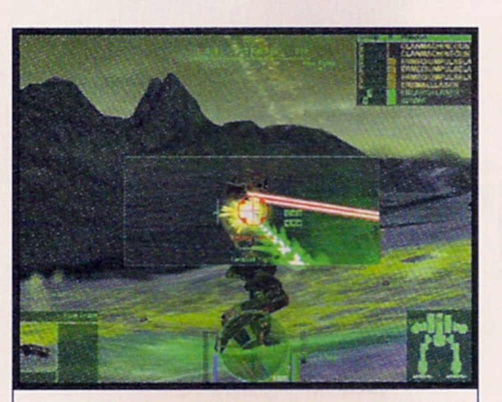




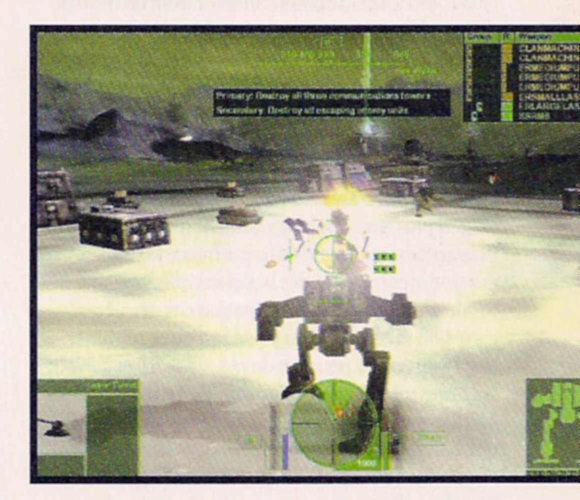
Grosse config bienvenue

En installant Mechwarrior 4, on est tout de suite prévenu : le jeu réclame DirectX8 pour pouvoir tourner. Faut dire que le bougre embarque les derniers raffinements en matière de 3D qui tue. Le programme supporte le 32 bit (c'était pas le cas de Mechwarrior 3) mais aussi le Transform & Lightning, l'antialiazing, le bump-mapping, la compression de textures. L'éclairage est mieux géré avec une gestion des lumières par vertex. Globalement, le nombre de polygones affichés est sans commune mesure avec son prédécesseur. C'est très net quand on regarde les monceaux de détails dans les décors. Ça l'est moins pour ce qui est des mechs, que je trouvais plus beaux en vue externe dans Mechwarrior 3. Je sais pas pour vous, mais moi, dans un jeu d'action, quand l'animation se gèle un bref instant, je trouve que ça gâche tout. C'est pas la peine de se mettre en super haute résolution si c'est pour avoir des saccades quand on accède à une nouvelle zone. La bécane qui fait tourner Mechwarrior 4 toutes options enclenchées... existe. Mais je l'ai trouvée dans le bureau de Caféine. C'était un Pentium IV, 1,5 GHz avec une GeForce 2 Ultra. Bon à ce prix là, on jouait en 1600 avec tout à donf' et on a constaté aucun ralentissement. Reste qu'il ne vous faudra pas forcement un monstre mutant pareil pour jouer à Mech 4 dans de bonnes conditions. Je l'ai essayé sur un PII 450 avec des options pas très élevées. C'était pas vraiment jouable. Pire, le timing du jeu s'en trouvait altéré, ce qui modifiait la difficulté du jeu. Il faudra compter sur un Athlon 600 avec TNT 2 pour commencer à s'amuser avec les options hautes. Et sur un Athlon 700 avec une GeForce DDR, on pourra encore plus s'amuser en poussant les options encore plus haut. Ah bon, et vous vous imaginiez qu'ils développaient encore des jeux pour 286 chez Microsoft ?

iansolo



Grâce au système de zoom, on pourra tirer à longue distance et se battre en vue externe.





En Deux Mots

Avec Mechwarrior 4, Microsoft et FASA se tournent vers un public aimant plus les jeux d'action que la simulation aride et rébarbative. Les nouveaux venus devraient donc apprécier cette mouture qui bénéficie d'un nouveau moteur graphique permettant de belles choses, pour peu qu'on dispose d'une grosse configuration. Les fans de Battletech de la première heure risquent d'être moins convaincus.

- \+ Idéal pour les amateurs d'action
- \+ Décors très détaillés
- \+ Interface simple d'accès
- \+ Mode multijoueur
- − Plus action que simulation
- − Musique pas terrible

84	83	85
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT



L'action de la Bataille d'Angleterre se déroule en 1940. Les Allemands viennent de lancer une large offensive sur l'Angleterre et envoient le gros de leurs forces aériennes bombarder Londres. Encore aujourd'hui, les historiens ne s'entendent pas sur la raison de cet acte inattendu. Peut-être les pilotes allemands voulaient-ils juste acheter du fromage de Stilton ? Peut-être l'état-major germanique voulait-il punir l'Angleterre pour ses viandes bouillies ? Il n'est pas de mon ressort d'extrapoler sur les raisons de cette guerre. Même si c'est très tentant, je me contenterai de juger la qualité de cette simulation de vol.

Oups, une simulation de Rowan Software, développeur du Royaume-Uni spécialisé dans la simulation de vol et qui connut ses dernières heures de gloire il y a fort longtemps.





MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Internet Serveur	8

Jouable sur PIII 600, 96 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Empire Interactive
Développeur Rowan Software GB
Texte et voix VF



La bataille d'Angleterre

SIMULATION DE VOL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

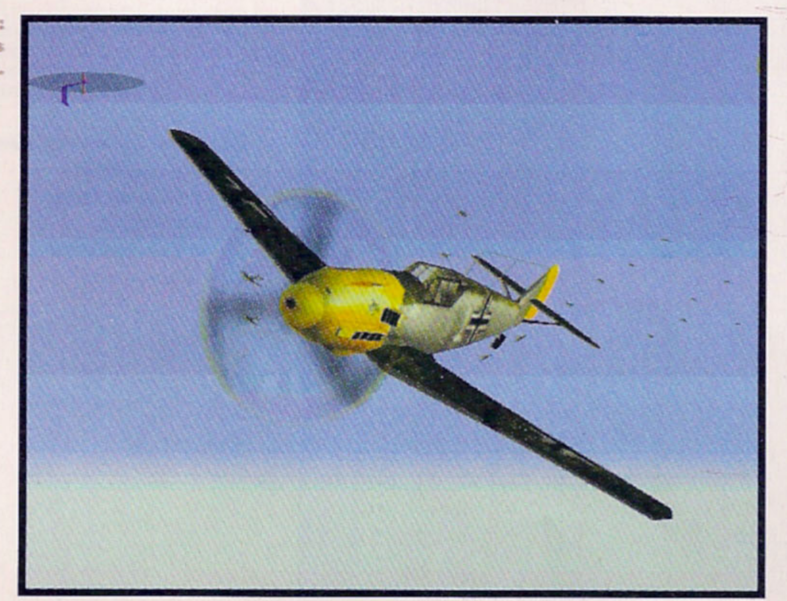
Le grand retour de Mig Alley

Dans ce genre de jeu, les équipes de développement aiment rivaliser d'originalité, et se plaisent à pousser la technologie dans ses derniers retranchements, notamment en matière d'aspect visuel. Contre toute attente, Rowan semble avoir fait fi de ce genre de choix, en optant pour une amélioration du moteur de Mig Alley que l'on avait tant décrié à sa sortie. Les principaux griefs concernaient surtout l'aspect visuel au sol, qui faisait ressembler la Corée et le Vietnam à un show room de textures moches. Dans la bataille d'Angleterre, à l'inverse, on a droit à un terrain assez mignon à haute et à moyenne altitude, mais couvert de quelques défauts un peu plus bas : des blocs compacts d'immeubles polygonaux recouverts d'une affreuse texture urbaine, des forêts et des bosquets affichant une 2D totalement provocante à l'époque des dernières cartes Nvidia. Le test du jeu aurait pu se terminer là si j'avais eu un peu plus de mauvaise foi et surtout si ce moteur n'était pas d'une fluidité exceptionnelle. Cette caractéristique est en effet l'une des carences que l'on retrouve généralement dans nombre de simulateurs comme B-17 ou Combat Flight Simulator II pour ne citer que les deux derniers chefs-d'œuvre en date. Dans ces derniers, le facteur de ralentissement est proportionnel au nombre d'appareils présents à l'écran. Le moteur de Rowan, bien au contraire, offre une rapidité à toute épreuve alors que les cieux sont constellés d'appareils. Dans nombre de jeux, le cockpit virtuel placé en vue padlock est souvent inutilisable, du fait du peu de références visuelles dont on dispose pour se diriger sur une cible mal positionnée. La bataille d'Angleterre remédie à ce petit défaut en affichant un horizon artificiel, ainsi qu'un petit radar montrant la position de la cible relative à la nôtre. Nombre de fans pourraient décrier cette entorse au réalisme, mais le manque de repères sensitifs chez le joueur de simulation de vol rend la chose tout à fait infaisable sans ce gadget.

Côté terrain, à part les petits problèmes cités plus haut, il n'en demeure pas moins qu'une partie impressionnante du territoire anglais est reproduite avec moult détails qui raviront les deux seules personnes au monde à être passionnées par la géographie d'Albion.

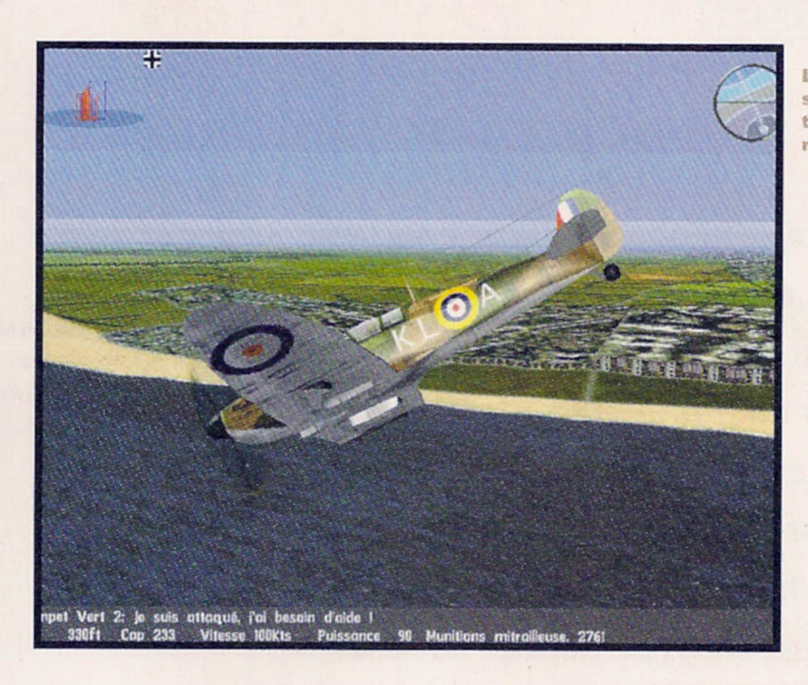
Dans les cieux, les nuages volumétriques composent de superbes effets atmosphériques qui ne seront pas de trop pour appliquer des tactiques de fourbes, notamment lors d'attaques de bombardiers qui se laisseront surprendre par des Allemands un peu rusés.


Le sol anglais connu au travers des œuvres de Shakespeare ou d'Eminem.


La vraie force du jeu : des cieux remplis d'avions.

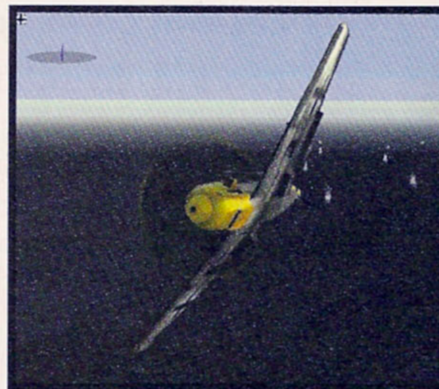
Un gros effort du côté du réalisme

Les modèles de vol des avions de la bataille d'Angleterre font partie des meilleurs jamais vus dans l'histoire de la simulation, aux côtés de ceux de Fighter Squadron d'Activision. D'habitude, les appareils présents dans ce genre de jeux ne comportent pas de réelles différences au niveau du vol ; ils se distinguent en fait bien plus par des caractéristiques basiques, telles que leur vitesse maximale ou leur agilité, que par autre chose. Ici, nombre d'effets aérodynamiques sont reproduits afin de garantir une réelle différence entre tout ce beau monde. Cela se remarque dès les premières minutes de vol, au moment où l'on se rend compte du facteur de montée incroyable d'un Spitfire, alors que dans d'autres jeux, il faudra tirer comme un malade sur le manche jusqu'au décrochage. Au lieu de planter simplement l'avion vers le bas lors d'une perte importante de sustentation ou lors d'une ressource trop importante, le jeu fait apparaître des tremblements simulant l'importance des contraintes demandées à la structure. Le pilotage des avions de Rowan doit se faire tout en douceur : ici, plus question d'amener le joystick vers une position extrême ; par défaut, on demande un pilotage du manche quasi chirurgical. La chose surprend au début et il faudra de nombreuses heures pour s'habituer à un modèle de vol très conforme après tant d'heures passées sur des trucs un poil moins réalistes.



Lorsque l'on s'approche du sol, tout devient un peu moins beau.

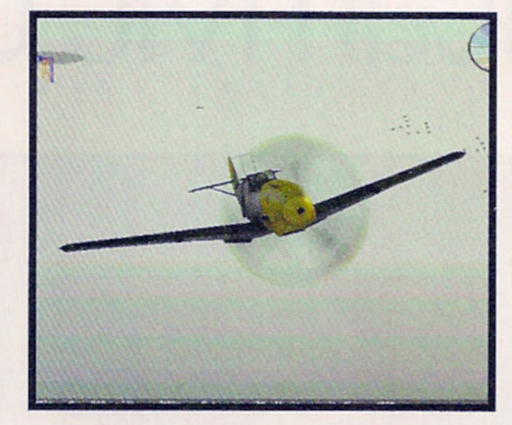
Rowan fait amende honorable auprès des joueurs du gros ratage qu'était Mig Alley.



Une grande diversité de missions, couvrant toutes les tâches des pilotes anglais et allemands.



La carte des campagnes dynamiques, où figure le moindre champ.



Le gros morceau de la bataille d'Angleterre est une campagne dynamique qui rejoint, dans sa qualité, les meilleurs produits du genre tels que EF2000 Tactcom ou Total Air War (tous deux de DiD), à la différence près qu'ici, tout se situe pendant la Seconde Guerre mondiale, et que la plupart des raids des ennemis proposés sont inspirés des missions qui se sont réellement déroulées. Non content d'offrir une véritable campagne dynamique, celle-ci se joue en temps réel et l'on peut voir les différents vols s'effectuer et, après destruction de leurs objectifs respectifs, le cours de la bataille changer peu à peu. En mode Difficile, il sera extrêmement ardu pour un pilote de survivre à plus d'une poignée de missions consécutives. C'est d'ailleurs l'avantage d'une campagne dynamique où l'on peut sauter de combat en combat en attendant d'apprendre à devenir un as de la RAF. Parmi les avions disponibles, on trouve le Spitfire, le Hurricane, le ME-109 et 110 ainsi que le Stuka. On pourra aussi occuper une place de mitrailleur dans les appareils équipés de tourelles.



Bob Arctor



Une bonne sélection d'avions prestigieux à piloter.

En Deux Mots

Le jeu de Rowan est très prenant et passionnera ceux qui s'intéressent encore à cette période de l'histoire. Si le moteur graphique s'avère très performant lorsqu'il s'agit de représenter des combats impliquant la présence de dizaines d'appareils, il n'est ni plus ni moins qu'une repompe de celui de Mig Alley qui m'avait tant déçu il y a moins d'un an. Mais la campagne dynamique en temps réel, morceau de bravoure du jeu, s'annonce comme l'une des mieux foutues depuis EF2000 Tactcom, la référence en la matière.

- \+ **Le choix des appareils pilotables : tout bonnement excellent**
- \+ **La campagne dynamique, une petite référence du genre**
- − Un moteur graphique pas fantastique à basse altitude
- − Un repompage du moteur graphique de l'horrible Mig Alley



80 TECHN | 77 DESIGN | 81 INTÉRÊT

Alice, je m'appelle Alice, je suis une filleuuhh, comme les autreeuuh. Ah non, c'est pas ça. Bon, je galère ma race à trouver un truc intéressant à dire pour ce chapô, alors je vais vous balancer une phrase bien bidon. Attention, frisson de la honte. « American McGee nous propose sa vision décalée de l'œuvre de Lewis Carroll, dans son nouveau jeu d'action à la réalisation impressionnante. » Ah, je vous avais prévenu !

direct 3D

JOUABLE SUR PII 400, 64 MO, CARTE 3D
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR ROGUE ENTERTAINMENT
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Les boss de fin de niveau sont vraiment magnifiques.

American Mc Gee's Alice

ACTION À LA 3' PERSONNE TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Les ennemis sont très nombreux, parfois originaux et toujours bien réalisés. Dommage que leur comportement reste vraiment trop basique.

J'avais une copine au lycée qui s'appelait Alice. Un mètre soixante-dix, brune, les cheveux longs, une peau de pêche, de grands yeux noisette pleins de vie... Hmmm... Alice... Mais la Alice qui nous intéresse aujourd'hui, celle d'American McGee, est un chouia moins sexy. Certes, elle a de larges hanches, une taille fine, un petit côté mutin lorsqu'elle écoute, faussement sage, les mains derrière le dos, ses interlocuteurs lui expliquer la suite de l'aventure. Son truc, à cette Alice version trash, c'est de décapiter ses ennemis au couteau, les couper en rondelles avec des shurikens, les carboniser, les congeler, les pulvériser, les massacrer par paquets de douze. Bref, elle aime l'action violente, elle n'est pas là pour papoter avec le chat du Cheshire. American McGee's Alice est un pur jeu d'action 3D, agrémenté d'un petit côté plate-forme lors de certains passages. On y incarne la jeune héroïne de Lewis Carroll dans une nouvelle randonnée au Pays des Merveilles. La Reine de Pique y a foutu un gros boxon, réduisant les habitants en esclavage, et c'est Alice qui va remettre de l'ordre en butant tous ses sbires.





C'est beau

La première chose qui frappe, c'est la beauté du jeu. Dès la magnifique cinématique d'intro, on sent que ce sont de vrais artistes qui ont bossé sur ce titre. Cela se confirme dans le jeu proprement dit, où l'atmosphère, étrange, déroutante, n'a rien à voir avec ce que nous connaissions déjà. Les décors font un peu carton-pâte, on a presque l'impression de se balader dans un parc d'attractions, et pourtant, l'ambiance est très prenante. Le design, que ce soit celui des niveaux ou des nombreux ennemis différents, est proprement fabuleux. C'est sûr, ça change des illustrations de Sir John Tenniel.
Le style est très original, très travaillé ; cela ressemble

Un peu de spéléologie sous-marine à la poursuite d'une espèce de gros lézard.





De nombreux dialogues viennent ponctuer l'aventure. Pour une fois, les voix françaises sont réussies.



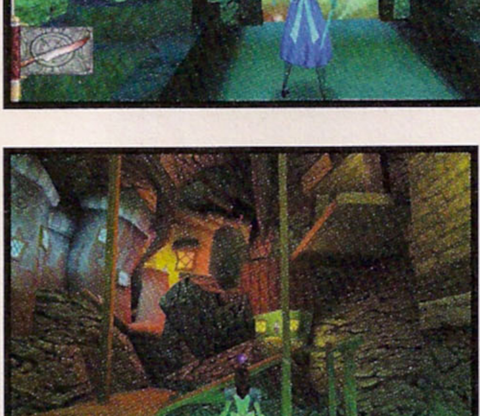
exactement à ce que voulait faire American McGee pour son jeu : un Pays des Merveilles en version glauque. On retrouve donc les gardes-cartes, le Lapin Blanc, le Chat du Cheshire et de nombreux autres personnages de ce monde très spécial, tous rendus dans un style graphique particulier, comme s'ils venaient de faire un stage santé/beauté chez l'esthéticienne de Freddy Krueger. Au fur et à mesure de l'aventure, on se rend compte que chaque niveau dispose d'une ambiance et d'un thème particuliers ; les graphistes ont réussi l'exploit de n'en rater aucun. Que ce soit dans des châteaux, des mines, des forêts, des tours, les niveaux sont variés, jamais répétitifs, avec une architecture toujours originale et une vraie atmosphère. Bref, vous l'aurez compris, au niveau du design, ce jeu est une réussite totale. Le moteur de Quake 3, que Rogue Entertainment s'est offert afin d'afficher toutes ces belles choses, remplit parfaitement son rôle. Les textures sont détaillées, le graphisme est très propre, on trouve quelques effets tape-à-l'œil comme les déformations des miroirs et les reflets sur les textures, et tout tourne de manière très fluide sur une machine modeste.

Les passages entre chaque niveau s'opèrent par ces jolis petits vortex colorés et tournoyants.



C'est bof

Mais, vous le savez bien, quelle que soit la qualité du graphisme, du design, de l'ambiance, un jeu ne s'apprécie pas sans un bon gameplay accrocheur. Et dans ce domaine, les coyotes de Rogue Entertainement n'ont pas su faire preuve du même talent. Je l'ai dit plus haut, Alice est un jeu d'action pur jus. Trop pur jus, en fait. Si on se balade dans des décors somptueux, ce n'est que pour tailler en pièces, à l'aide d'armes un peu tristounettes, des ennemis certes magnifiquement modélisés mais sans surprise dans leur comportement. C'est simple, en jouant à Alice, j'ai parfois expérimenté des sensations daikatanesques. Les combats sont tout aussi plats, sans aucune stratégie, sans aucune finesse : on se met devant l'ennemi à buter et on laisse le doigt sur le bouton Fire... Au bout de deux heures, ça gonfle, et le plaisir esthétique que procure le jeu disparaît vite lorsqu'on commence à bailler. Alors, il y a bien quelques passages « jeu de plate-forme », où il faut sauter au-dessus du vide, franchir des ponts mouvants, ce genre de choses, mais ça ne suffit pas à relancer l'intérêt. Le seul vrai challenge, ce sont les boss de fin de niveau, un peu plus coriaces et qui nécessitent un minimum de réflexion pour être éliminés. Mais cela se révèle bien trop léger pour motiver le joueur.



Un gros gâchis

Au final, Alice laisse l'impression d'un jeu gâché. Il y avait tout pour faire un gros hit : un graphisme sublime, une ambiance extraordinaire, un design original, des ennemis à la pelle et des niveaux franchement réussis. Malheureusement, les combats, qui constituent l'activité principale du jeu, sont trop simplistes, trop répétitifs, et les armes manquent singulièrement de pêche. En plus de ça, le niveau de difficulté n'est vraiment pas élevé, et on progresse dans les niveaux sans montée d'adrénaline, sans surprise, en se contentant uniquement d'admirer les décors. Si vous cherchez un bon jeu d'action à la troisième personne pour ce mois-ci, allez plutôt voir du côté de Oni, autrement plus amusant à jouer (et lisez « Alice au pays des merveilles » de Lewis Carrol. Ça existe en Poche et c'est aussi indispensable que Tolkien, ndrc).

Ackboo





En Deux Mots

Un jeu d'une grande beauté, servi par un design vraiment original et un moteur 3D haut de gamme. Malheureusement, le gameplay date d'il y a cinq ans, et on s'ennuie vite à buter à la chaîne des ennemis sans intérêt avec des armes insipides. Un titre gâché.

+ Que c'est beau à regarder !

− Que c'est chiant à jouer !







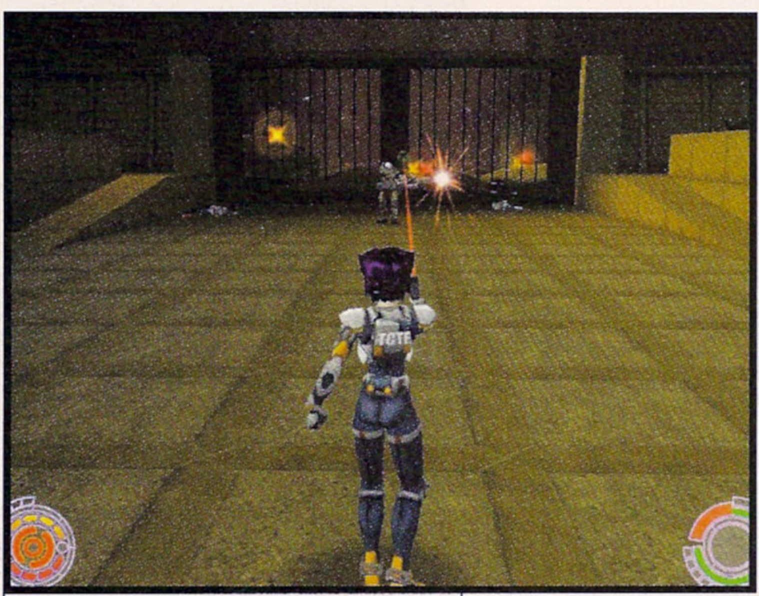
Oni est la dernière production des studios Bungie. Un projet au gameplay original conçu au départ pour Macintosh, et qui tente de se frayer un chemin entre le PC et la console. Bigre.



JOUABLE SUR **PIII 500, 64 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **TAKE 2**
DÉVELOPPEUR **BUNGIE STUDIOS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**

Oni

BASTON EXPLORATOIRE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



L'un des rares niveaux se situant à l'extérieur.

Au royaume des gens qui se foutent de la gueule du Mac plusieurs fois par semaines, je ne suis pas en reste. Cette petite rancœur étrange vient de plusieurs choses, principalement du nombre de francs impressionnant que j'ai claqué dans ces bécanes avant de m'apercevoir qu'il existait des solutions PC semblables pour la moitié du prix. Oui, j'ai acheté des Macintosh mais j'avais l'excuse qu'à cette époque, des scientifiques de renom m'empruntaient le cerveau pour faire des expériences importantes. Quand j'ai commencé à dire que je voulais bien tester le dernier Bungie, mon collègue Ackboo, effaré, s'est mis à faire des allers-retours complètement nu dans le grand couloir de la rédaction en hurlant : « Bob a chopé un prion ! » Non mon cher Ackboo, ce n'est pas un prion, c'est un Oni, quelque chose de pire, peut-être. Ce coming out inattendu de ma part vient du fait que Bungie est connu comme étant l'un des développeurs les plus innovants qui soit. À l'époque où leur Marathon est sorti, je me rappelle avoir boudé ce jeu fantastique pendant un bon mois, à cause d'un détail vraiment énervant : la direction du regard était commandée par la souris et on se retrouvait obligé de jouer avec la main gauche sur le clavier, et l'autre où vous savez. À l'époque, j'avais trouvé ça extrêmement con et j'avais maudit les développeurs camés au crack qui avaient eu cette idée vraiment débile. Depuis que des jeux comme Quake ont repris cette caractéristique à leur compte, je prends bien soin de fermer ma grande gueule lorsqu'un développeur ou un constructeur a une bonne idée. De ce fait, pour tenter de rattraper un peu le coup, je suis devenu l'apologue de tous les gadgets idiots, pour peu qu'il aient l'air un rien original : souris à six boutons, enceintes en balsa à effet spatial, ce genre de choses. Bungie n'a pas attendu d'être racheté par Microsoft pour être un grand développeur. Des jeux comme Myth ont amené un renouveau du genre de la stratégie temps réel. Oni se pose aussi en produit innovant et se présente comme un compromis entre les jeux de combats qui fourmillent chez nos cousins les consoleux et les jeux d'aventure « à la Tomb Raider » qui font le bonheur des amateurs des deux mondes.









Un plan directement emprunté à Akira.

Le meilleur des deux mondes

Oni est un jeu de baston lorgnant de loin vers les Toshinden, Tekken et tous ces jeux qui ont fait le bonheur du garçon violent que je suis. L'idée de départ était de concevoir un gameplay où le joueur pourrait prendre part à des bagarres dignes de ces titres, tout en le faisant évoluer dans un décor en 3D dans la plus pure tradition PC. Ce métissage un peu hasardeux du principe de jeu devait faire face à de nombreuses défis : offrir au joueur toujours mouvant un point de vue caméra offrant un aperçu immédiat des environnements, la possibilité de combattre contre de nombreux adversaires à la fois, doter les ennemis d'une I.A. capable de gérer déplacements et affrontements, et pour finir, de faire baigner le tout dans une atmosphère manga de convenance. Allez courage : je lance le jeu et le logo de Bungie tournoie devant mes mirettes ; il représente un trou noir, le symbole galactique du jeu sur Macintosh. Surprise ! le gameplay de Oni est une réussite. Pour commencer, parlons de la grande fluidité de l'animation. Il se révèle fort agréable de faire bouger cette greluche, et d'apprendre les katas ou les mouvements de déplacement utiles au bon déroulement de sa progression. Attention, ici, pas question de se restreindre



Le barda du soldat

Konoko ne combattra pas tout le temps à mains nues. Les ennemis transportent une dizaine d'armes différentes, que notre amie pourra s'approprier vite fait. L'aspect équipement a été volontairement laissé de côté : les flingues se déchargent rapidement, et on ne peut pas faire une grosse réserve de munitions. Pire encore, on ne transporte qu'une seule arme à la fois et il faudra bien souvent faire des choix à se briser le cœur. Outre les armes, on trouvera quelques bonus utiles comme des boosts de vie, à emporter ou à consommer sur place. Ici, tout a été fait pour que le joueur ne soit pas tenté d'abandonner le combat à mains nues et se transformer en artilleur lourd.

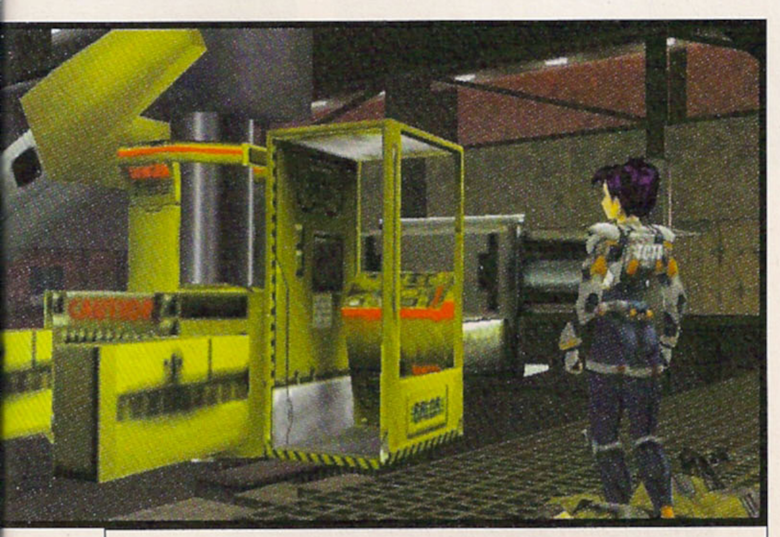
Les combats à plusieurs adversaires, toujours aussi délicats.



Un boss de fin de niveau.



Des centaines de mouvements uniques rendent les déplacements du personnage et les combats très originaux.



Des machines que l'on ne peut pas utiliser hors cinématiques.

au répertoire d'une Lara Croft (tirer sur des ennemis, sauter sur une caisse, s'agripper à un bout de clipping, retomber comme une grosse lourde), des dizaines de mouvements et autant d'enchaînements sont utilisables à n'importe quel moment. Les développeurs ont mis l'accent sur ce qu'ils appellent l'interpolation des animations. En effet, contrairement à de nombreux jeux, l'animation d'un mouvement pourra être interrompue si le joueur a décidé de faire autre chose ; en plein milieu d'une course, le perso pourra glisser sur le dos soudainement ou entamer un combo sans trop d'à-coups disgracieux. Le choix des touches du clavier est idéal. À peu de choses près, on découvre une disposition « à la Rogue Spear » avec, pour le mouvement et les actions, les neuf touches situées dans un carré placé entre A et C. Le bouton gauche de la souris contrôle les poings, le droit les pieds. Dans la plus pure tradition console, les combos se font à l'aide de combinaisons entre touches de la souris et touches de clavier. Ça marche aussi bien qu'avec un pad, mieux même. La nature 3D du jeu permet nombre de choses souvent inédites ou impossibles à trouver jusqu'alors : combat avec de nombreux adversaires en même temps, possibilité de faire voler leur arme d'un coup de pied bien placé, projection de leur petit corps frêle sur leurs amis, et autres choses plus croustillantes comme la possibilité de leur briser une vertèbre cervicale afin qu'ils se tiennent mieux à table. En ce qui concerne l'aventure, la chose la plus consternante est certainement le manque de puzzles. J'avoue que

j'ai poussé un grand ouf de soulagement en m'apercevant que ces derniers avaient été réduits à leur plus simple expression. À l'inverse de certains produits qui misent tout sur des énigmes ridicules pour étendre la durée de vie de leur jeu, Oni se cantonne à des choses simplistes, laissant la plus belle part à l'action et au combat. Ici, pas de médaillons de Saint Mathurin à récupérer et à placer dans une niche pour soulever une colonne située à dix bornes de là. Non, dans le pire des cas, il faudra hacker des terminaux ou appuyer sur des interrupteurs bien visibles de loin. Tiens, des game designers qui ne prennent pas le joueur pour un abruti, ça change. Ça change mais ça ne plaira pas forcément à tout le monde.

Le pays du grisâtre

Le moteur graphique est largement à la hauteur de ce qui se fait actuellement. Bon c'est clair, ici, nous ne sommes pas en présence de la petite révolution que Halo devrait représenter à lui tout seul, mais quelques éléments le distinguent de ses petits camarades. Tout d'abord, le personnage, dont les mouvements ne sont pas issus de la Motion Capture, sont extrêmement fluides sur un système à base de Celeron 600 et de TNT 2. Mêmes si les scènes atteignent rarement les dix millions de polygones affichés, cela surprend lorsque de nombreux ennemis se déplacent et attaquent dans la même pièce. Côté graphisme, tous les personnages présents dans le jeu sont remarquablement animés, bougent, courent, possèdent des tas de mouvements dissemblables, donnant vie à des niveaux souvent impressionnants par leur taille. Le personnage principal, s'il n'est pas le plus réussi, possède une pléthore d'animations et d'allures. Indispensable pour rompre la monotonie qui arrive immanquablement au bout d'une heure de jeu sur Tomb Raider. Côté décors et textures, c'est un peu la cata : après un premier niveau plutôt grisâtre, on a droit à des choses plus originales mais placées du côté du « mochissime ». En revanche, le moteur d'Oni gère l'inévitable effet de clipping avec délice. Au lieu de rapprocher la caméra du personnage lorsqu'un mur est censé se trouver entre

SOS fantasmes

Ce que je reproche le plus à Oni, c'est le manque certain de personnalité de l'héroïne. Les développeurs ont visiblement été piocher leurs idées du côté des mangas. Pêle-mêle, on pourrait citer « Appleseed », « Bubblegum Crisis », ou « Ghost in the Shell » pour ne parler que des plus connus. (On aurait pu rêver pire comme univers ; imaginez si ces gars-là nous avaient fait jouer le gros singe de « X-or ».) Mais dans ses œuvres où ces nanas avaient autant de caractère que de reliefs, Konoko étale son manque de style et tient des



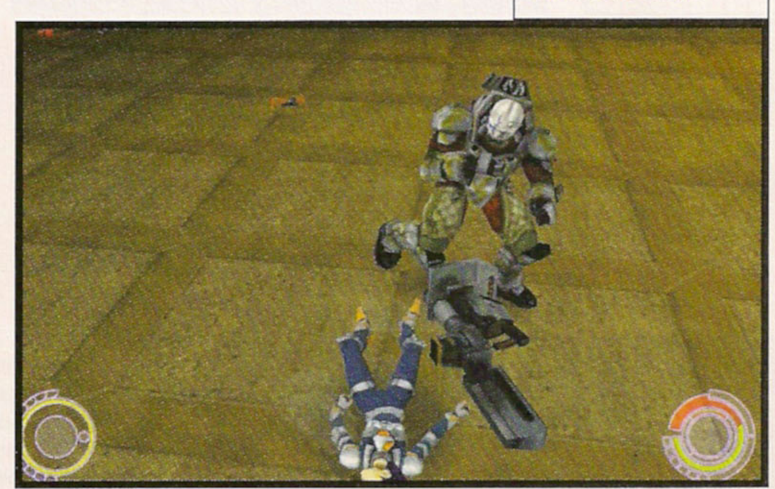
conversations attendues avec l'humour convenu d'un présentateur météo. Non, décidément, cette grue n'est pas dotée d'une forte personnalité. Pire encore, on nous offre un personnage féminin espérant lorgner un poil du côté de la recette Tomb Raider comme tant d'autres jeux, eux pas bons du tout. Non seulement Konoko est moche, mais même un amateur de manga bien en manque ne pourrait fantasmer sur cette greluche aux fesses de pierre et au survêtement de jogger. Contrairement à FAKKII, où les auteurs nous imposaient une vision macho de la féminité (gros nichons bien lourds, strings déchirés, mouvements lascifs d'une nana un rien pute se frottant sur tous les polygones d'une scène) tout juste bonne à satisfaire les fantasmes d'un pompiste texan, Oni nous impose un personnage un poil androgyne, dans le dos duquel on va passer de nombreuses heures de jeu. Quel dommage !

Oni est une sorte d'adaptation ludique du film d'animation « Ghost In The Shell ».



Les dialogues sont soulignés par des vignettes 2D.

Les ennemis peuvent ramasser les armes tombées à terre, les leurs et celles des autres.







Les combos se découvrent au fur et à mesure du jeu.

le personnage et le point de vue du joueur, ce moteur rend les objets translucides, évitant ainsi des blocages de caméra très dangereux pour la survie de notre amie. Effet pervers de la chose : les ennemis pourront être vus à travers certains murs. Que c'est idiot ! Visuellement, l'hommage aux mangas est omniprésent (oniprésent ?) : pendant les cut-scenes (utilisant le moteur du jeu), les dialogues des protagonistes sont représentés par des portraits fixes des personnages s'adressant l'un à l'autre. Ces scènes se rapprochent vaguement d'un épisode de « Goldorak », de l'odeur d'un Golgoth, et de la saveur d'un Anterak. D'ailleurs, si certains d'entre vous connaissent la différence exacte entre ces deux éléments, envoyez-moi un mail (pour ma culture personnelle).



Des combats ultra-violents et cruels

Le mot de la fin

En gros, chez Bungie on a tenu sa promesse : le pari des développeurs de faire un jeu à la frontière d'un Tekken-

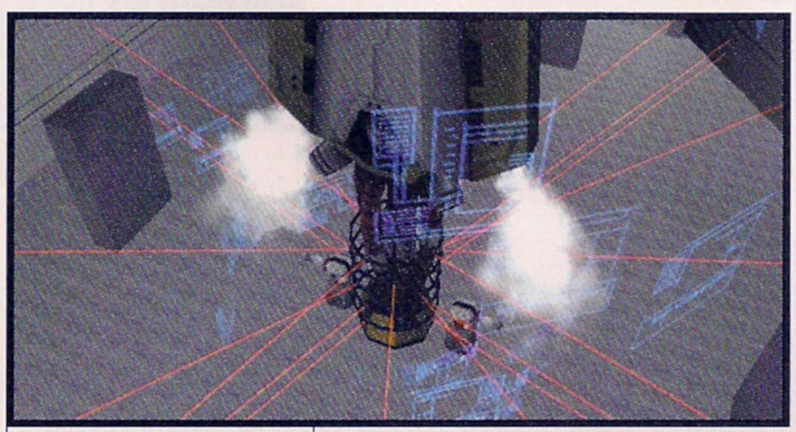




like et d'un Tomb Raider a été plutôt tenu. Reste à savoir si ce mélange réussira à drainer des amateurs d'un bout à l'autre du tunnel. Ce public-là pourrait tout aussi bien être composé de gens lassés de faire sauter une pouffe à nattes de caisse en caisse, ou d'olibrius s'étant lassés d'affronter Yoshimistu une main dans le dos à Tekken II. Personnellement, je suis un amateur des jeux de combats 3D et, s'il est parfaitement clair que Oni ne rivalisera jamais avec les meilleurs hits du genre sur consoles, il n'en demeure pas moins un bon compromis entre action et (petite) aventure. Les combos que l'on acquiert au fur à mesure du jeu, les mouvements vraiment bien foutus de la nénette et des autres protagonistes rendent les phases de baston beaucoup moins lassantes. Et si la partie Aventure / Exploration de Oni n'est parfois qu'une bonne excuse pour se reposer entre deux affrontements, on se prend au jeu et même parfois à tenter de suivre un scénario pourtant pas très intéressant. Comme dit plus loin, il est vraiment dommage que le personnage qu'on incarne ne soit pas plus attachant que Konoko, qui a décidément un nom de bactérie d'origine bronchique. Au passage, regrettons quelques petits trucs énervants, comme l'impossibilité de prendre le contrôle des machines et véhicules, ou encore des décors un poil grisâtres.

Bob Arctor





Le sketch de l'ordinateur fou.

En Deux Mots

Oni est un fort bon petit jeu. Pas une révolution mais la première pierre dans le rapprochement de deux genres que tout oppose : l'aventure à la Tomb Raider, et le combat 3D à la sauce Tekken. Malheureusement, l'héroïne a autant de personnalité qu'une boîte de chaussures vide.

+ Un gameplay très réussi
+ Les animations et les combos
+ Les combats, vraiment excellents
- Les textures grisâtres, parfois même très moches
- Des niveaux un peu trop urbains
- Une héroïne dont on a bien peu de choses à faire











Chez Id Software, on n'aime pas trop les couleurs pastel

Quake 3 Team Arena

ADD-ON POUR QUAKE 3 ARENA POUR MANIAQUES DU RAILGUN - PC CD-ROM

Un an après la sortie de leur titre phare, les texans de Id Software se fendent d'un add-on orienté Teamplay, pour Quake 3 Arena. Ça tombe bien, on commençait tout juste à se lasser des boucheries un brin bourrines du Free For All.



John Carmack s'est mangé un trottoir avec sa Ferrari. Comme il lui faut un peu d'argent pour changer son pneu et sa jante, voici Team Arena, un add-on - payant bien sûr - pour Quake 3 Arena. Alors bon, on ne change pas une recette qui marche, c'est toujours du Q3A.
On retrouve la même ambiance, les mêmes armes, les mêmes mouvements et, en gros, le même gameplay. La différence, c'est qu'avec Team Arena, tout cela se fait désormais par équipes. On avait déjà pu goûter aux joies du jeu en Teamplay sur l'édition originale, avec notamment quelques cartes destinées au Capture The Flag, mais avec cette add-on, on passe à la vitesse supérieure.

Da modz

En plus du classique mode CTF que je ne vous ferai pas l'affront de décrire, Team Arena introduit trois nouveaux types de parties pour Q3A :

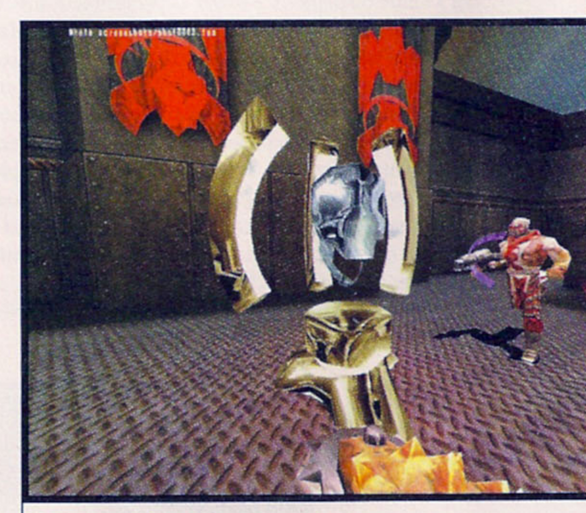
One Flag CTF : Il n'y a qu'un seul drapeau ; il se situe au centre de la carte. N'importe quelle équipe peut le prendre, et l'objectif est de l'amener sur une stèle située dans la base ennemie. Ce mod s'apparente assez à une sorte de football, avec le drapeau dans le rôle du ballon.

Overload : C'est de loin le mod le plus bourrin. Dans chaque base se situe une grosse tête de mort



MULTIJOUEUR	
LAN/INTERNET	10 (2 ÉQUIPES DE 5)

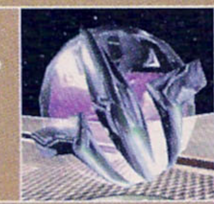
JOUABLE SUR PII 450, 64 MO RAM, CARTE 3D ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR ID SOFTWARE ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VO



La fameuse tête de mort chromée à détruire dans le mode Overload.



Deux nouveaux items : le Kamikaze, qui crée une gigantesque explosion lorsque le joueur meurt, et l'Invicibility, qui permet de tirer sur les adversaires en restant immobile, entouré d'un halo de protection rose.



chromée. Ouaip, ça doit rouler sec chez Id Software. Bref, cette tête de mort dispose de quelque chose comme deux mille points de vie et se régénère en permanence. Le but est de défendre sa propre tête de mort, tout en attaquant celle de l'ennemi. La stratégie est assez basique : elle consiste juste à partir à l'attaque en groupe, tout en laissant un ou deux coéquipiers en défense.

Harvester : Au centre de la carte se trouve une stèle blanche. Chaque fois qu'un joueur est éliminé, une petite tête de mort (transparente cette fois-ci) apparaît à côté de cette stèle. Le but du jeu est de prendre les têtes de mort de ses adversaires et de les ramener sur un autel situé dans la base ennemie. Évidemment, les combats se déroulent surtout au centre de la carte, ce qui donne souvent lieu à des batailles furieuses et assez confuses.

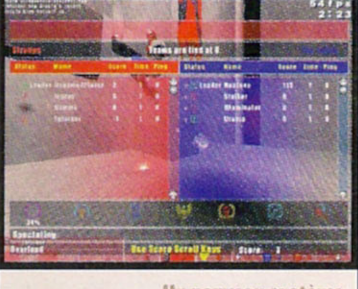
Da mapz

Pour profiter de tous ces nouveaux modes de jeu, Id Software nous a bien sûr préparé quelques maps. On trouve ainsi seize nouvelles cartes symétriques, adaptées au jeu par équipes. Quatre d'entre elles sont des versions réactualisées de maps anciennes (par exemple, Dueling Keeps 2 ou Teamwerkz), mais les douze autres sont totalement nouvelles. Les designers ont gardé la même inspiration que pour les cartes du jeu original, c'est-à-dire qu'on a toujours l'impression de se balader dans un parc d'attractions futuro-gothique. Mais cette fois-ci, ils se sont vraiment lâchés au niveau des polygones. Il ne faudra pas s'étonner si votre bel Athlon flambant neuf et sa copine la GeForce 2 GTS, qui affichaient des scores de 50 ou 60 sur les cartes les plus complexes de Q3A, se retrouvent à 25-30 images/seconde sur certaines maps de Q3TA. Je vous conseille, à ce propos, de lire l'encadré « Maps XXL ». Notez qu'en prime sont livrées quatre maps dédiées au duel (le mode Tournament), dont certaines sont tirées de la version Dreamcast de Q3A.

Ouh, faut que j'arrête la libanaise, moi : j'ai l'impression d'être suivi en permanence par trois têtes de mort géantes.

Da weaponz

Comme pour tout add-on qui se respecte, Team Arena apporte aussi son lot de nouvelles armes et de nouveaux modèles. Je passe rapidement sur ces derniers, peu nombreux et bien moins originaux que les personnages de Q3A (souvenez-vous, Orbb, Biker, Bones, tout ça...). Pour les armes, en revanche, il y a de vraies nouveautés. On hérite d'abord d'un magnifique Chaingun venu tout droit de Doom (voire de Wolfenstein). Ça suce de la munition à une vitesse affolante et ça vous décapite un adversaire en une rafale. Une vraie merveille ! Le lanceur de mines est beaucoup plus calme, mais pour défendre une base, c'est l'arme parfaite. Les mines se déclenchent dès qu'un adversaire s'approche et, utilisées en grappes de trois ou quatre, elles permettent de se faire du frag sans trop se fouler. Enfin, on récupère un Nailgun, qui tire une nuée de clous dévastateurs à un rythme assez lent, une arme plutôt réservée à la défense (ou à la charpenterie de marine, ndlr).



Un nouveau système de communication permet de passer, d'accepter ou de refuser des ordres rapidement et de connaître la situation de ses coéquipiers.

Intelligence Ahahartificielle

Maintenant que je vous ai expliqué ce qu'apporte cet add-on, parlons un peu de ce qu'il n'apporte pas : une nouvelle Intelligence Artificielle pour les bots.
OK, vous me direz, Q3A, c'est avant tout prévu pour le multijoueur, blah blah blah... mais n'empêche, on aurait bien aimé avoir des adversaires à la hauteur en solo. Le problème, c'est que la stupidité des bots, si elle est supportable en deathmatch, devient vraiment gênante dans le cadre d'un jeu par équipes



Quelques nouvelles « Space Maps » font leur apparition dans cet add-on.

Da power-upz

Les power-up permettent de spécialiser le personnage dans un domaine particulier. En pratique, cela crée un véritable système de classe de personnages, comme on le retrouve par exemple dans Team Fortress, avec des joueurs qui, selon le power-up qu'ils ont pris et l'arme dont ils disposent, seront plus efficaces en défense ou en attaque.

AMMO REGEN

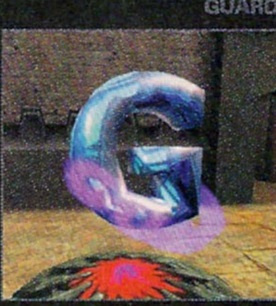


Régénère en permanence le stock de munitions du joueur. Peut être utile aussi bien en attaque qu'en défense. Pour la défense, un jeu rigolo consiste à profiter de l'Ammo Regen pour balancer en permanence des mines de proximité à chaque entrée de la base.

DOUBLER

Double les dégâts infligés par le joueur. Il est évidemment destiné aux joueurs qui partent à l'attaque de la base ennemie. On peut l'utiliser avec le Quad Damage pour octupler la puissance des armes.

GUARD



Monte le niveau de vie jusqu'à 200 puis le régénère s'il baisse. Les défenseurs n'ont plus besoin de partir chercher de la vie après une attaque : cela leur permet de garder leur position en permanence.

SCOUT

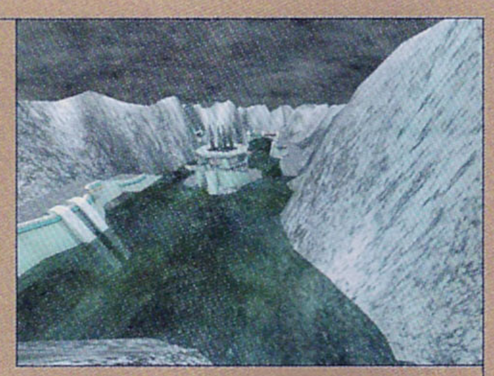


Augmente la vitesse de déplacement, mais empêche d'utiliser les armures. Les ninjas du strafe-jumping s'en servent pour chouraver le drapeau et fuir à toute vitesse jusqu'à leur base comme des gros lâches. Ça marche très bien.



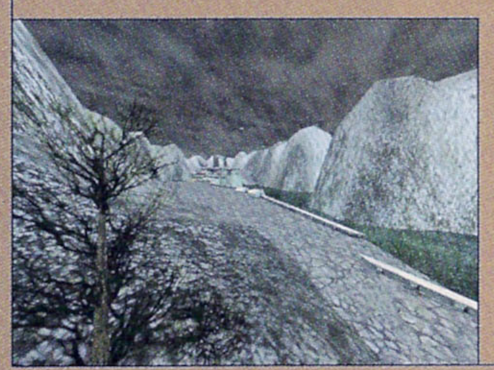






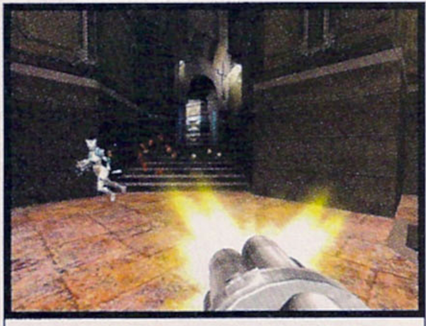
Maps XXL

Parmi la quinzaine de nouvelles maps que cet add-on propose, on trouve trois cartes magnifiques qui se déroulent en « open space ». Plus de corridor et de salles étriquées, on se balade sur des crêtes, au fond des canyons, au bord des lacs, on se donne de grands coups de rails amicaux à plusieurs centaines de mètres de distance, un peu comme dans Tribes 2. Très sympathique, surtout avec un grand nombre de joueurs (sinon, ça tourne trop vite à la partie de cache-cache-roquettes). En revanche, même sur une bécane à 800 MHz avec une carte graphique bourrée ras la gueule de mémoire vidéo, il faut savoir être humble et diminuer le niveau de détail, pour éviter que le disque dur ne se mette à swapper comme un dingue en plein combat.









Le Chaingun dans toute sa splendeur dévastatrice.



demandant pas mal de stratégie et de finesse. C'est simple, les bots sont tellement cons qu'on ne s'amuse pas une seconde face à eux. En mode Overload, par exemple, on peut tranquillement camper dans leur base en défonçant leur autel au Gauntlet sans qu'ils viennent nous taquiner, tout occupés qu'ils sont à foncer sur la base adverse. Dans les différentes variantes du Capture The Flag, il suffit de maîtriser un minimum le straf-jump (une technique permettant de se déplacer très vite en combinant le saut et le déplacement latéral) pour slalomer entre les bots avec le drapeau ennemi et les semer en quelques secondes. Bref, vous l'avez compris, si vous accordez de l'importance au mode solo, laissez tomber Q3TA. Les bots ne sont pas assez perfectionnés pour offrir un challenge intéressant à un joueur humain de niveau correct.

Les fanatiques apprécieront

Malgré ce défaut, les fans ultimes du shooter d'Id Software, ceux qui jouent sur le réseau à haute dose, en clan de préférence, se jetteront sur Team Arena, et ils auront bien raison. C'est un add-on de qualité, avec des modes de jeu rafraîchissants, des cartes bien étudiées et un système de power-up (voir l'encadré à ce sujet) qui rend les parties beaucoup plus stratégiques, introduisant de véritables classes de personnages. Pour les autres, les joueurs occasionnels - ceux qui se lancent une petite partie le week-end, histoire de se décrasser la souris -, le choix est moins évident. Claquer deux cents balles dans un add-on, ça peut paraître limite quand on peut trouver pour pas un rond des mods orientés Teamplay d'aussi bonne qualité sur le Net, comme Rocket Arena 3, Alliance CTF, Q3 Jailbreak ou encore Weapon Factory. Et puis bon, je ne voudrais pas fâcher, mais Unreal Tournament version complète est en vente à 99 balles, et Epic sort régulièrement des add-on gratos...

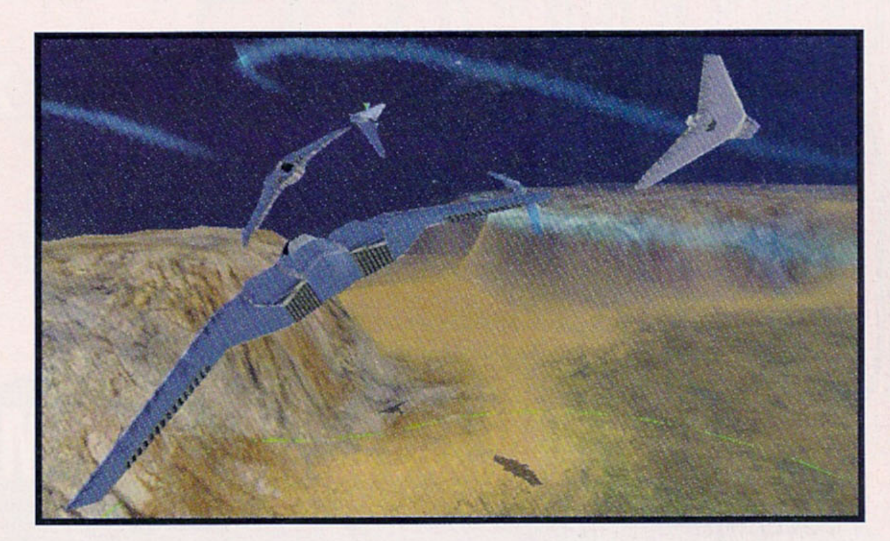
Ackboo

En Deux Mots

Un add-on propre et carré, qui propose des nouveaux modes de jeu intéressants et des maps très impressionnantes. Néanmoins, on peut trouver des mods tout aussi amusants et bien réalisés sur le Net, sans avoir à débourser près de 200 balles. Team Arena est donc à réserver aux fanatiques.

- + Trois nouveaux modes de jeu bien pensés
- + Des maps parfaitement réalisées et certaines sont gigantesques
- + Les power-up enrichissent vraiment le jeu
- + Les nouvelles armes sont sympathiques
- − Un an après, les bots sont toujours aussi cons...
- − Un peu moins fluide que le Q3A original, et cela se sent même sur une grosse bécane
- − Deux cent balles, c'est un peu cher, surtout face aux excellents mods gratos qu'on peut récupérer sur le Net

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT Gros fans de Q3	INTÉRÊT Fraggeurs du dimanche
93	89	89	60





JOUABLE SUR PII 400, CARTE 3D, 64 MO RAM ÉDITEUR SIERRA DÉVELOPPEUR HIGH VOLTAGE SOFTWARE ÉTATS-UNIS/ MASSIVE ENTERTAINEMENT SUÈDE TEXTE ET VOIX VF

Ground Control fut sans conteste l'un des jeux de stratégie temps réel 3D les plus marquants de l'année 2000. High Voltage Software nous propose d'y replonger le temps d'une campagne, avec cet add-on officiel de qualité.



Scène de la vie quotidienne : une unité d'artillerie Phénix en train de se faire laminer par deux chars lourds.

Ground Control : Dark Conspiracy

ADD-ON POUR GROUND CONTROL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Quelques nouveaux terrains de jeu, comme ce paysage volcanique, font leur apparition dans cet add-on.



J'espère que vous avez été attentifs ces derniers mois, parce que sinon, vous allez être bien dégoûtés. Nous vous l'avions annoncé sur notre site web (www.joystick.fr) et dans la rubrique News du numéro 120 : Havas Interactive organisait, en décembre, une opération promotionnelle permettant aux possesseurs de Ground Control d'acheter Dark Conspiracy pour un franc. Si vous n'en avez pas déjà profité : trop taaaard ! À l'heure où vous lisez ces lignes, l'opération est terminée depuis longtemps. Pour vous offrir Dark Conspiray, il faudra donc sortir le petit billet avec la tête de Gustave Eiffel dessus. Eh oui, sont comme ça les éditeurs ; un jour ils nous offrent des add-on gratos avec un grand sourire, et le lendemain, ils reprennent leur boulot routinier, celui qui consiste à mettre sur le marché des jeux affreusement chers, à fouetter les développeurs pour qu'ils bossent plus vite, et à clouer des corbeaux morts sur les portes des testeurs qui notent mal leurs jeux.

Quelques unités Phénix



Char d'assaut « Manticore »
Le char de base des mercenaires Phénix dispose d'une grosse puissance de feu et d'une bonne vitesse de pointe.
En multijoueur, on peut profiter de ses fusées de propulsion pour rusher sur les unités d'artillerie ennemies.



Avion de chasse « Wivern »
L'unité idéale pour la reconnaissance au-dessus de bases ennemies car, contrairement aux avions éclaireurs beaucoup trop vulnérables, le Wivern peut encaisser quelques missiles sans problème.



Char léger « Chimère »
Le char léger Phénix dispose des atouts classiques de ce type d'unité (vitesse et puissance de feu correctes). Il peut aussi utiliser des fusées pour accélérer brutalement pendant quelques secondes.



Char lourd « Minotaure »
C'est le char le plus puissant du jeu, blindé de partout mais particulièrement lent. Idéal pour attirer le feu ennemi en première ligne, tandis que les unités plus rapides partent sur les flancs pour prendre l'adversaire à revers.



Soldarmure « Talus »
Les Soldarmures version Phénix se distinguent par leur arme spéciale, une giclée de napalm capable de détruire à peu près n'importe quel blindé en un coup, et un générateur de mirage qui permet d'en faire une unité furtive.



Pyrodyne « Prométhée »
Il ne faut que quelques secondes à ce véhicule lance-flammes pour transformer une escouade d'infanterie en un plat de merguez géantes. Malheureusement, sa portée est limitée, et il est très vulnérable face aux blindés ennemis.



Artillerie « Hydre »
L'artillerie Phénix est plus précise mais moins puissante que celle des autres factions du jeu. Parmi ses équipements, on trouve un système de défense qui déploie un canon à côté de l'unité pour la protéger des tirs ennemis, particulièrement ceux de l'artillerie adverse.



Plasma-grenadiers
Cette unité d'infanterie balance des giclées de plasma ou des grenades micro-nucléaires. Les grenadiers sont très efficaces contre les véhicules blindés et les tourelles de défense des bases.



Véhicule de commandement « Charon »
Le VAB Phénix comprend toutes les caractéristiques classiques de ce genre de véhicule : il peut emporter des troupes, des Soldarmures, et répare automatiquement les unités qui se trouvent à côté de lui.



Quoi de neuf, Parker ?

Dark Conspiracy commence là où Ground Control s'est terminé. Souvenez-vous, le major Sarah Parker et Jarred Stone finissent par être super-potes après avoir empêché leurs anciens chefs d'utiliser les Xenofacts. Malgré ça, ils se retrouvent coincés sur Krig-7b, encerclés par les Crayvens et par ce qu'il reste de l'armée de l'Ordre de la Nouvelle Aube. À partir de là, Dark Conspiracy nous propose une toute nouvelle campagne de quinze missions dans laquelle on incarne Sarah Parker. Alors je ne voudrais pas trop déflorer le scénario, mais sachez qu'en chemin, vous devrez faire face à une nouvelle menace, une bande d'extrémistes issus de l'Ordre de la Nouvelle Aube qui, un beau matin, se sont mis en tête de faire sauter tout l'univers pour apaiser la colère de leur dieu. Heureusement, pour calmer ces excités, on ne sera pas seul, puisqu'une nouvelle faction, les mercenaires Phenix, viendront nous donner un coup de main.

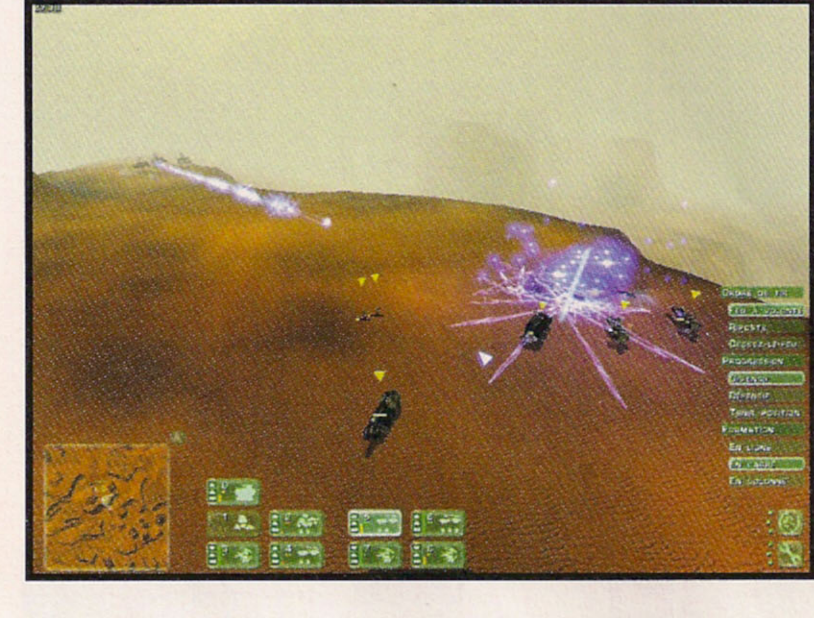
L'odeur du napalm nucléaire

Bien sûr, qui dit « nouvelle faction » dit « nouvelles unités ». Et les gars de chez Phénix (les mercenaires, pas les vendeurs de maisons), ils sont plutôt bien équipés. On retrouve les types d'unités classiques de Ground Control avec bien sûr quelques petites différences au niveau de la puissance, de la vitesse et du blindage par rapport aux deux autres factions. Les mercenaires Phénix disposent ainsi de différents types d'infanterie, de blindés qui vont du véhicule de reconnaissance Basilic au char lourd Minotaure, d'une smala d'unités aériennes, d'un char lance-flammes, etc. Je vous renvoie à l'encadré ci-contre pour un portrait de famille. Les deux autres factions du jeu se voient aussi dotées de deux nouvelles unités chacune. Les Crayvens héritent d'un véhicule radar, particulièrement utile pour diriger les tirs d'artillerie, et d'un Soldarmure, une sorte de Mech

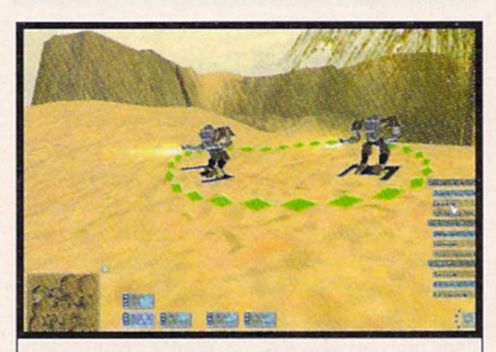




Contrairement à ce qui se fait de plus en plus couramment, Dark Conspiracy n'est pas un add-on « stand alone ». Il faut donc absolument avoir Ground Control installé sur le disque dur pour y jouer.



Comme d'hab' avec Ground Control, c'est la grande classe pendant les combats : ça titre, ça pète et ça explose au milieu d'un déluge d'effets graphiques.



De fiers Soldarmures, ici dans leur version Crayven.

qui combine les avantages de l'infanterie (il peut passer sur les pentes escarpées) et du char d'assaut (il dispose d'une bon blindage et d'un autoradio RDS). On retrouve aussi le Soldarmure du côté de l'Ordre de la Nouvelle Aube, en plus d'une unité-kamikaze, les Fidèles, qui se jettent sur les chars ennemis en déclenchant les explosifs qu'ils portent sur eux (en criant « Mon peuple vaincra ! », comme le veut la tradition). Enfin, n'oublions pas les nouvelles armes spéciales qui équipent ces unités ; il y en a à la pelle, dans un style parfois Goldorak : Charge à plasma, Perforateur Énergétique, Hyper-roquette, Ultra-pyrosalve et (je n'invente rien) Napalm nucléaire. Autant de joyeusetés dont il faut étudier les effets attentivement car c'est souvent grâce à la bonne utilisation des armes spéciales qu'on gagne les parties multijoueurs - les vétérans du jeu le savent bien. Le multijoueur justement, finissons là-dessus. Dark Conspiracy est livré avec pas moins de treize nouvelles maps pour le réseau. Elles sont toutes très travaillées, avec des scénarios de jeu originaux. Je vous conseille particulièrement la map TN3, qui se joue en mode Capture the Truck, très stressant, ou encore FZ10, une carte gigantesque sur laquelle quatre équipes se battent pour le contrôle de cinq points stratégiques.



On y retourne sans hésiter

Dark Conspiracy nous permet de retrouver les vastes étendues de Krig-7b et la profondeur tactique de Ground Control tout au long d'une campagne captivante, avec son lot de rebondissements et de missions qui se finissent à l'arrachée. Les nouvelles unités, sans être fantastiquement originales, remettent une petite couche de peinture fraîche sur un jeu qui, de toute façon, n'a pas pris une ride en un an. Je n'aurai sûrement pas besoin de convaincre les nombreux fans du jeu de s'offrir cet add-on. Quant aux quelques inconscients qui seraient passés à côté de ce chef-d'œuvre, ils pourront bientôt réparer leur erreur puisqu'un bundle regroupant Ground Control et Dark Conspiracy est prévu.

Ackboo



En Deux Mots

Rien de révolutionnaire, mais cet add-on remplit tout à fait son rôle, à savoir nous replonger dans ce merveilleux jeu qu'est Ground Control pour une quinzaine de missions. Les nombreuses nouvelles unités et cartes multijoueurs rendent Dark Conspiracy indispensable pour les joueurs en réseau.

- + Plein de nouvelles unités
- + Une campagne réussie, dans la veine de celles du jeu original
- + De nouvelles cartes de qualité pour le multijoueur
- − Il faut que les éditeurs perdent l'habitude de nous sortir des add-on à près de 200 balles




4 GO de données pour votre PC
Speed Busters
> LE JEU COMPLET <
16 démos de jeux
2 Go de Sharewares
900 Mo de MODS
POUR HALF-LIFE, QUAKE 3, UNREAL TOURNAMENT
StarOffice 5.2
COMPATIBLE MICROSOFT OFFICE
770 fonds d'écran
Tout pour Internet
Démo exclusive
ONI
SUISSE 12,50 F
joystick
HORS SÉRIE DVD-ROM #1 - JANVIER 2001
DVD
ROM
#1
4 Go de données pour votre PC
Le jeu complet Speed Busters
StarOffice



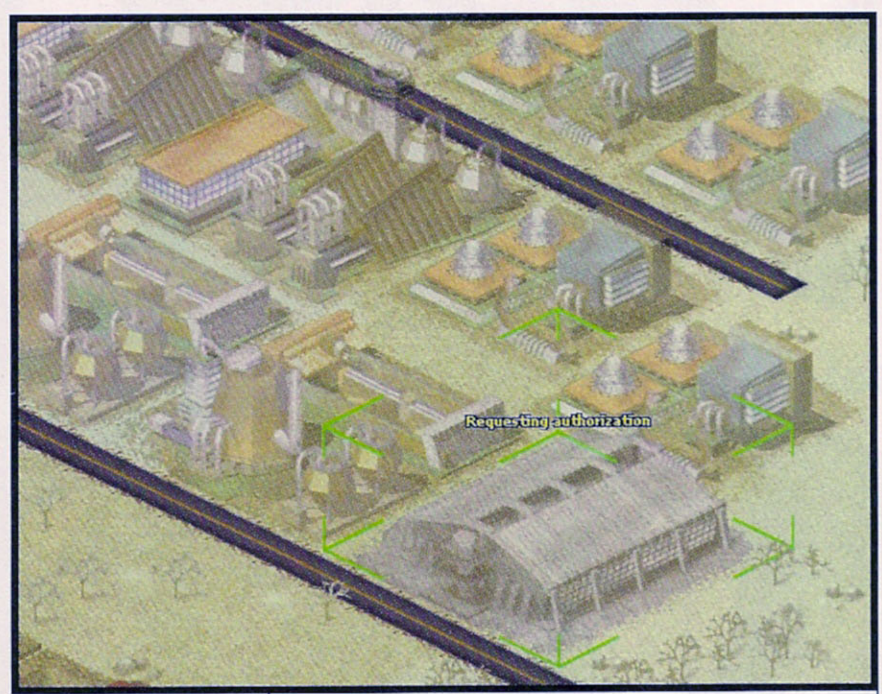
Vous êtes ruiné dans la vie réelle ? Pas de problème, vous pouvez encore devenir supérieurement riche - mais virtuellement - en jouant à Starpeace sur le Net.



JOUABLE SUR **PII 300, 64 MO RAM, 120 MO DISQUE**
ÉDITEUR **MONTE CRISTO**
DÉVELOPPEUR **OCEANUS FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **PLEIN**

Starpeace

SIMULATION ÉCONOMIQUE EN LIGNE POUR TRADERS À LA RETRAITE - PC CD-ROM



Construction d'une usine.

S'abonner à Starpeace

Starpeace, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu de simulation économique à l'échelle de plusieurs planètes qui se joue sur Internet avec plein d'autres joueurs humains. Après avoir acheté la boîte, l'abonnement vous coûtera 70 F par mois.

Il y a quelques mois, nous n'aurions pas misé un kopek sur ce jeu et nous aurions eu tort. Comme quoi, il est encore possible d'être agréablement surpris. Quoi de mieux, pour vous présenter les possibilités de ce jeu, que de décrire, par le menu, le démarrage d'une partie ? Letz go ! Dans un futur très proche, IFel ou Five en français (Fondation Internationale pour la Vie Extraterrestre) est un projet de colonisation des planètes éloignées du système solaire. La Five délivre des visas aux investisseurs pour venir s'installer sur ces mondes nouvellement colonisés. L'ensemble de ce projet est connu sous le nom de « domaine parallèle ». La Five est aussi l'organisme qui prête de l'argent, à qui l'on reverse les droits d'entrée pour changer de niveau et paye des taxes.

Premiers pas

Vous voici donc parachuté sur une des planètes du système, avec un visa d'investisseur en poche, soit 100 000 000 $. Ce qui fait quand même une certaine somme. Ce visa vous donne la possibilité de construire 50 bâtiments et vous octroie certains privilèges au premier niveau. Il y a cinq niveaux. Au premier et au deuxième niveau, Five vous protège. Pas de problèmes. Si vous n'avez pas de fournisseurs pour un produit, vous serez approvisionné par les centres de commerce. De plus, vous aurez toujours un droit préférentiel pour acheter les produits, et vos frais de recherche vous seront en partie reversés. Enfin, lorsque vous détruisez un bâtiment (parce que vous vous êtes planté), vous êtes intégralement remboursé au premier niveau et à 75 % au deuxième. À partir du troisième niveau, cependant, tout se complique. Vous ne serez plus remboursé pour votre recherche, ni pour vos bâtiments détruits et vous ne pourrez pas acheter aux centres de commerce. Il s'agit en quelque sorte de facilités destinées à aider les joueurs débutants.

La toute première opération va consister à créer une société et à choisir une méga-corporation. Les méga-corporations sont des consortiums terrestres qui ont reçu le droit de revendre des solutions technologiques aux investisseurs. Il y en a quatre : Les PGI, les Dissidents, Mariko et Moab. Universal Warehouse et Magma sont des corporations spéciales. Le choix de votre corporation va dépendre des activités que vous allez développer, mais comme il est possible de créer autant de sociétés que vous voulez, vous pourrez jouer les 4 méga-corporations si vous le désirez. Je vous conseille de commencer au début par un siège social PGI ou dissident, puis un bar. Eh oui, le débit de boissons est une activité toujours très en vogue, même dans une lointaine galaxie. Pour choisir son emplacement, 3 paramètres importants peuvent être consultés pour chaque ville :

- les impôts : ils varient suivant les villes par secteur.
- la disponibilité des travailleurs et les salaires : un taux de chômage relativement élevé signifie que vous pourrez baisser les salaires et accroître votre rentabilité. C'est comme dans la vraie vie, quoi (travailleur, travailleuse, lève-toi, ndrc). Vous pouvez aussi contrôler la couverture des services sociaux. Un haut niveau indique qu'il y aura une tendance à l'immigration.
- l'activité économique : pour chaque produit, vous pouvez consulter l'offre et la demande, le ratio de couverture de la demande en pourcentage, ainsi que le prix moyen. Ce qui y est intéressant, évidemment, c'est un produit peu distribué. Investissez dans ces secteurs et votre entreprise sera rentable.

Ensuite, il s'agit de placer votre réseau de bars dans des zones de population de classe inférieure (Le charme de la simulation, c'est qu'elle permet de prendre de la hauteur. Ça se confirme, vue de haut, c'est pas joli-joli, une société basée sur le profit, ndrc).
Une fois construits, certains magasins ne rapportent rien. Il y a plusieurs raisons à cela. Les menus d'informations défilant vous indiqueront la cause du problème : manque de fournitures, ou bien les gens n'ont tout simplement pas besoin de ce que vous vendez. La raison est que vous avez construit dans une mauvaise zone ou bien que les habitants sont en nombre insuffisant dans le coin. Normalement, le magasin trouve automatiquement des fournisseurs pour chaque produit à vendre. Mais peut-être n'ont-ils plus rien à vendre et votre magasin est-il vide ?



Détail des clients achetant des voitures.



Statue à 2 milliards de brouzoufs l'unité.





Détail des impôts de la ville.

Mise en place

Il va vous falloir choisir des fournisseurs, et c'est là qu'intervient une des parties les plus intéressantes du jeu. Pour chaque produit et service vendu, des fournisseurs lui sont attachés, qui vendent à des prix et des qualités différentes. Pour l'industrie, c'est encore plus complexe : on y distingue les matières premières et les produits finis. Les matières premières entrant dans la composition des seconds, lesquels seront revendus en gros à des entrepôts ou distribués directement aux magasins. Tous les bâtiments d'une planète étant reliés entre eux en temps réel, vous pourrez consulter, pour chaque produit, toutes les disponibilités, les offres et les prix proposés par chaque fournisseur. La concurrence peut mener à une guerre des prix féroce. Certains joueurs peuvent décider de s'allier entre eux pour mieux conquérir un segment de marché, ou à l'inverse se déclarer ennemis. Deux ennemis ne s'échangeront jamais des produits ou des services. Chaque investisseur peut définir une politique envers un autre investisseur. La politique par défaut est neutre.



Évolutions futures

C'est dans le menu profil que vous aurez une vue générale de votre situation financière. C'est dans ce menu que vous étudierez soigneusement vos pertes et profits et l'évolution de votre chiffre d'affaires. C'est là aussi qu'on définit pour chaque type de produit ses fournisseurs par défaut et que l'on élabore une politique par rapport aux autres joueurs investisseurs. Le consultation de votre curriculum vitæ vous fournit des informations sur votre niveau actuel et vous donne la possibilité d'atteindre le niveau suivant.
Il vous faudra reverser les 100 millions de $ initialement alloués par Five pour passer du niveau 1 au 2 et devenir entrepreneur. Vous pourrez dès lors construire 150 bâtiments et accéder aux technologies de niveau 2. Pour devenir investisseur ou « tycoon », c'est une somme de 500 millions de $ que se bouffera la Five (400 bâtiments et technologies de niveau 3). Le quatrième niveau est beaucoup plus dur d'accès : 2 milliards de brouzoufs et surtout 3 000 points de prestige. Ce qui reviendra à épater la galerie en édifiant deux statues à 2 milliards l'unité. Le dernier niveau (dans l'état actuel du jeu) est le niveau patron ou « paradigm ». Il vous en coûtera 20 millards et 5 000 points de prestige pour avoir le droit de contrôler 1 000 bâtiments et d'accéder aux technologies de niveau 5. Rassurez-vous, la facilité d'approche du premier niveau permet aussi à tout le monde d'appréhender facilement et progressivement Starpeace.

Écran politique.

Maître des mondes

Tout que nous avons vu précédemment s'apparente à un super jeu de gestion économique. Mais Starpeace, c'est surtout un jeu massivement multijoueur. En parallèle de l'activité économique, l'activité politique ajoute une nouvelle dimension à ce jeu de stratégie online, le rendant de ce fait incontournable dans la ludothèque du joueur fana de simulations économiques.
Tout les quarante ans de temps de jeu, des élections ont lieu pour élire les maires des villes et le président de la planète. Chaque joueur de Starpeace peut se présenter comme maire, à condition de disposer de 200 points de prestige. Le joueur sera élu en fonction de sa popularité auprès de la population et de son prestige. Le maire de la ville occupe plusieurs fonctions. La plus importante concerne la définition des zones d'urbanisme (classes supérieures et inférieures, sièges de compagnies, bureaux, commerces, industries, zones réservées, etc.). Le maire s'occupe aussi des services publics. Mais il peut décider également de construire des habitations et de les gérer comme il le ferait avec son compte normal de joueur. Enfin, le maire décide des impôts à prélever suivant chaque type d'activité. Tous ces paramètres pris en compte et l'efficacité du maire lui donneront donc une cote de popularité définie en pourcentage. En fonction de celle-ci, il aura une chance d'être réélu ou, à l'inverse, sera déchu de ses fonctions.





Détail de l'offre de services.



Zone industrielle.



Mon bilan.

Réalisations

Le graphisme du jeu s'annonce très réussi, et l'ambiance sonore sympathique. De plus, vous pouvez ajouter une liste de fichier MP3 que vous souhaitez entendre pendant le déroulement du jeu. L'interface, un peu compliquée au début, s'avère très satisfaisante à l'usage. Au chapitre des points noirs (espérons-le, provisoires), le serveur souffre actuellement de congestion chronique, ce qui peut rendre le jeu assez lent et fastidieux. De plus, les sauvegardes fréquentes bloquent le déroulement de la partie pendant quelques minutes, et il faut s'armer de patience. Malgré tout, vu le style de jeu, cela reste quand même assez fluide.
Starpeace apparaît donc comme un jeu de gestion économique incontournable, et vient prendre sa place au panthéon du genre, au même titre que l'indétrônable Railroad Tycoon II.

(Merci à Nasdaq Boost pour l'aide à la rédaction de ce test.)

iansolo

En Deux Mots

Ne vous trompez pas, ce jeu s'adresse exclusivement aux fanas de simulations économiques. Avec son univers persistant, ses centaines de joueurs aux prises sur la même planète, une grande richesse d'options économiques et politiques, Starpeace inaugure brillamment la gestion en ligne. Espérons seulement que de nouveaux serveurs seront ajoutés prochainement pour améliorer la fluidité du jeu.

+ La première simulation économique massivement multijoueur
+ Esthétique agréable
+ Passionnant et riche pour les fans du genre
− Problème de lenteur des serveurs





Chaque année voit son Theme Park sortir avec l'ajout de fonctionnalités inédites sans que le concept ne progresse vraiment. On construit toujours son parc pour passer à un autre et ainsi de suite, en répétant sans interruption les mêmes phases de développement . Enfin, ici, la linéarité est rompue grâce à l'obligation de continuer à les gérer et à les agrandir tout en en construisant de nouveaux. Ce n'est pas la révolution mais au moins on découvre autre chose.





JOUABLE SUR PII 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR BULLFROG G.B.
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Theme Park Inc

GESTION POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



Rien de mieux pour apprécier les charmes de son parc de loisirs que de se promener incognito dans la foule.



Enfants déchaînés, parents amorphes et grands-parents acariâtres, la petite famille a des charmes dont on se passerait bien.

J'espère que vous avez le cœur bien accroché car le jeu qui va suivre demande beaucoup de courage. Si vous ne détestez pas encore le genre humain, rassurez-vous : ce Theme Park va vous y conduire doucement mais sûrement, comme on dit par chez moi. Imaginez une foule qui se précipite sur vos plates-bandes : les gamins hurlent, vomissent et se conchient ; les vieux râlent et ne pensent qu'à empêcher vos employés de bosser et les adultes jettent papiers et canettes de tous les côtés, en évitant soigneusement les poubelles placées sur leur route. Bienvenue au pays de la joie et de la gaieté factice. Mais que ne ferait-on pas pour toucher le jackpot. Car le but, vous vous en doutez, n'est pas de jouer au philanthrope en offrant des amusements au peuple mais bien de les faire raquer au maximum, histoire de prendre en mains les commandes de la société de loisirs de votre patron et de pouvoir vous faire installer, un jour, des toilettes en or massif dans votre futur château de Versailles. Enfin là mon petit vieux, vous n'y êtes pas encore. De nombreuses épreuves vous attendent avant de pouvoir afficher des signes extérieurs de richesse et voir vos impôts s'accroître de manière exponentielle. Si dans les précédents Theme Park du même éditeur, vous ne vous en sortiez pas trop mal, celui-ci risque de poser plus de difficultés car les chausse-trappes ne manquent pas.

Des plaisirs et des hommes

Faites déjà une croix sur les bars à putes même si l'on sait que c'est d'un bon rapport qualité/prix, car vous vous adressez à un public familial. Eh oui, maintenant, les visiteurs se départagent en trois catégories d'âge à satisfaire, et il n'existe pas encore de consigne automatique pour vieux gâteux et enfants braillards afin de se débarrasser des visiteurs les plus difficiles. Plusieurs attractions vous sont proposées. Si elles n'ont pas le mérite de fonctionner par temps pluvieux, elles assurent tout de même leur marge de bénéfice. Ainsi, trois grands types de machinerie sont accessibles : les montagnes russes, les circuits aquatiques et les circuits de vitesse. Leur construction se révèle plutôt délicate si vous n'avez ni la surface disponible, ni le compas dans l'œil. Pour vous sauver la mise et vous éviter d'élever des boucles et des virages bancals, des kits clé en main vous sont proposés, ainsi qu'un menu création vous permettant de développer et de tester votre œuvre avant de la placer en situation réelle face au public : la meilleure solution pour ne pas gaspiller de kopecks à corriger les erreurs de tracés et les mauvais réglages. Ce genre d'animations plutôt spectaculaires attire les foules et crée la renommée d'un parc de loisir mais leur fonctionnement assez capricieux les rend fragiles et dépendantes de la météo. Dans ce nouveau volet, les nombreuses variations climatiques introduites et les catastrophes naturelles feront tout pour gêner votre progression dans la hiérarchie de votre boîte. Si l'éruption d'un volcan accroît la température ambiante et fait s'envoler vos ventes de boissons, trois mois de tempêtes non-stop immobilisent vos constructions les plus délicates et vos bénéfices enregistrent alors une chute vertigineuse.

Passer à une nouvelle zone demande non seulement d'obtenir des tickets d'or mais aussi de former le personnel nécessaire. Mais attention, vous devrez souvent revenir dans une autre partie du parc pour découvrir la formation nécessaire.

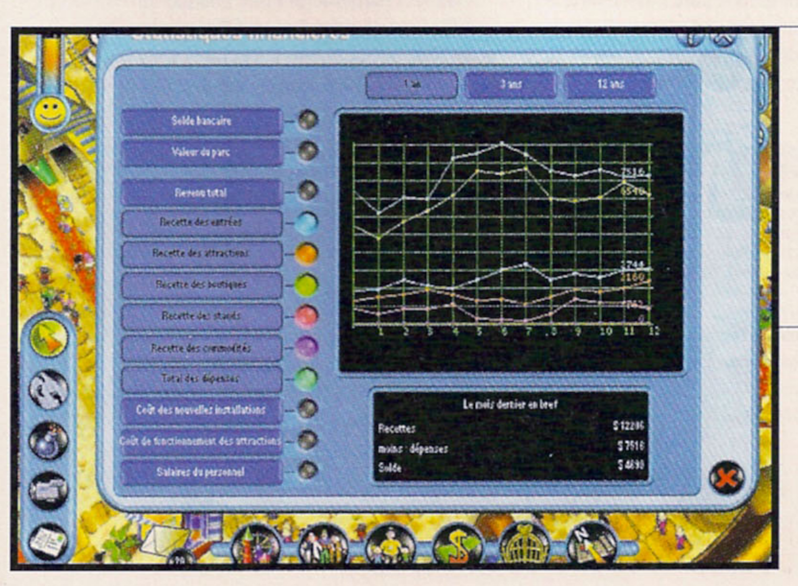




Chaque monde possède son propre décor essentiel au bien-être de vos visiteurs.



Faites déjà une croix sur les bars à putes, même si l'on sait que c'est d'un bon rapport qualité/prix, car vous vous adressez à un public familial.



Dans la mallette du parfait homme d'affaires, vous découvrirez, outre le résumé des emprunts divers pour réaliser vos attractions, toutes les caractéristiques financières de votre parc.

L'art de plumer

Chaque mois, vous avez besoin de rentrées d'argent régulières pour assurer les dépenses courantes dues au fonctionnement du parc et aux salaires des employés. De là l'idée d'utiliser des manèges bon marché. Placez une pieuvre par-ci, un trampoline par-là, et tout en faisant le bonheur des petits et des grands, vous obtenez un apport d'argent frais presque quotidien. Ajoutez quelques stands à gogo et le tour est joué, votre parc possède ainsi un échantillon complet de machines à sous. Il ne vous reste plus qu'à titiller le pigeon pour qu'il lâche le maximum de fric à chaque passage, avec par exemple un stand photo où il achètera un souvenir inoubliable de lui en train de dégobiller en gros plan. Mais les plus malins utiliseront les boutiques de base en réglant soigneusement les paramètres. Installez une friterie à la sortie d'un « bonds zenlair » en augmentant légèrement la quantité de sel et placez une buvette juste à côté avec bien sûr plus de glaçons que de liquide dans les boissons, et vous êtes assuré de voir exploser vos bénéfices en moins de deux tout en satisfaisant le client. Eh oui, devenir riche passe aussi par l'art de la combine. Construisez ensuite un panneau publicitaire et un stand d'informations vantant le mérite de votre attraction, et la foule accourt.
Mais dans un parc de loisirs, les attractions ne font pas tout. Certains clients ne vont pas voir si tel ou tel manège est sympa ; ils regardent plutôt la propreté des toilettes, l'ambiance du monde, la qualité de la bouffe et même la tenue de vos employés. Alors, pour satisfaire cette catégorie très particulière du chieur professionnel, une seule solution : engager un personnel de qualité et l'entraîner à faire face à tout incident éventuel. Un gardien devient un secouriste apte aussi bien à expulser les gamins malintentionnés qu'à évacuer une vieille dame âgée. Le balayeur passe du stade d'homme pipi à celui de pompier émérite. Le clown de service détend les situations critiques et les chercheurs vous assurent la découverte de nouvelles attractions et d'upgrades conséquents pour les anciennes. Ils permettent par la même occasion d'offrir des formations poussées aux individus peu qualifiés. Le jardinier, aussi bizarre que ça puisse paraître, se contente d'arroser les plantes. Et si ce petit monde est heureux en étant bien payé avec des salles de repos suffisantes, alors il s'efforcera de satisfaire de son mieux sans rechigner la clientèle la plus exigeante. Vos pigeons ne demanderont plus alors qu'à lâcher leur sous.

Le manège enchanté

Si la décoration de votre parc n'évolue pas beaucoup, vos attractions, elles, connaissent de nombreux changements. Dans les premières minutes du jeu, vous débutez avec deux, trois manèges, puis très vite, vos chercheurs en découvrent de nouveaux. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques prenant en compte le niveau de sensation, la durée de vie, la fiabilité et le bonus en fonction du temps. Trois niveaux d'upgrade sont disponibles, ainsi que l'ajout d'un kiosque photo. Certaines machines ne sont accessibles qu'après avoir réussi un défi, bien qu'elles soient déjà visibles sur la carte, histoire de vous appâter. L'absence d'encyclopédie empêche de connaître leur nombre exact, mais un descriptif résumant leurs paramètres apparaît dès que vous en sélectionnez une. Vous pouvez aussi bien acheter des circuits tout prêts que les construire par vous-même grâce à l'éditeur disponible et les tester pour apprécier les sensations qu'ils procureront à vos clients. Le but est de se faire plaisir grâce aux nombreuses options, en créant et exploitant comme on le désire la moindre petite attraction.









Et si vous êtes satisfait de votre œuvre, pourquoi ne pas envoyer une carte postale à vos amis ?

Vos résultats financiers vous collent au train car à un moment ou à un autre, vous serez obligé de revenir dans vos parcs précédents faire face à vos erreurs de gestion.

Mériter un futur doré

Une fois le présent assuré et votre parc développé au maximum de ses capacités, il est temps de conquérir de nouveaux territoires vierges. Là, le challenge devient beaucoup plus ardu. Il ne suffit plus de faire casquer le visiteur, il faut aussi relever les défis que vos conseillers vous proposent afin de gagner les fameux tickets d'or et les promotions qui vous ouvriront les portes d'un avenir radieux. Dans le précédent Theme Park, les quatre zones proposées étaient indépendantes les unes des autres : vous aviez besoin d'acquérir un certain nombre de tickets d'or pour y accéder en suivant une progression linéaire. Ce volet évite cet écueil en ne proposant que trois mondes départagés en plusieurs zones, mais en les rendant dépendants les uns des autres. Ainsi, pour accéder à une nouvelle aire située dans la zone arctique, vous devrez souvent revenir dans le parc Découverte ou Mille et une nuits déjà en activité et y relever un nouveau défi afin de développer, grâce à vos chercheurs, une autre capacité particulière de votre personnel.



Vite et bien

Un an après, le moteur a évolué plus en bien qu'en mal. Les ralentissements sont pratiquement inexistants avec une bonne configuration et les derniers drivers. Mais les chargements entre chaque carte s'avèrent d'une lenteur exaspérante. Chaque attraction possède une animation et peut être testée par vous-même. La 3D s'apprécie d'autant plus que vous pourrez flâner dans votre parc en vue subjective comme un modeste visiteur. Une aide vous permet d'être averti à la seconde près de chaque événement et réclamation. L'interface, d'une grande clarté, offre un accès presque immédiat à la totalité des options. Mais on regrette cependant l'absence de raccourcis clavier qui auraient pu nous simplifier la vie, et surtout le manque de distinction entre le client à éjecter et celui à conserver. Si les débuts se révèlent plutôt brouillons avec l'important flot de données qui vous submerge, l'immersion n'en pâtit pas et on se retrouve vite à jongler entre les différents paramètres sans y réfléchir. Theme Park Inc se révèle être un produit riche qui réussit à éviter la répétitivité de ces précédents volets.

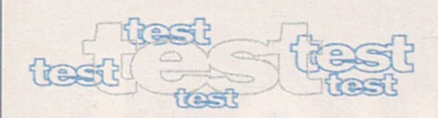
Kika

En Deux Mots

Ce Theme Park Inc a réussi son pari : on ne se lasse plus de construire et de rénover son parc de loisirs grâce à l'interdépendance des différents mondes. De plus, les nombreux défis et les découvertes incessantes d'attractions offrent un intérêt toujours renouvelé.

- + La richesse des paramètres de gestion
- + Les challenges pour accéder aux nouvelles zones
- − La foule trop indistincte
- − Peu de raccourcis clavier





Parmi les add-on publiés pour Flight Simulator cette dernière année, je n'ai pas vu grand-chose qui méritait plus qu'une note moyenne. Il y a bien longtemps pourtant, quelques suppléments assez prestigieux étaient sortis pour FS98. Parmi eux, l'add-on Tahiti, qui possédait des caractéristiques techniques assez originales, comme des reflets du terrain dans l'eau et une poignée d'aventures assez cocasses.
Polynesia 2000 reprend cette recette en étendant le terrain de jeu sur des milliers de kilomètres carrés, représentant ainsi l'intégralité des îles de cette région.
Polynesia 2000 ajoute à Flight Simulator 2000 l'ensemble de la Polynésie française avec une grande précision. Contrairement à certains produits désastreux, P2000 ne se contente pas de planter deux bâtiments et un vague bateau en arrière-plan. Ici, on a droit à une revue détaillée de chaque atoll ou motus, avec toutes leurs caractéristiques, villes et villages. La précision de la chose s'annonce tout à fait stupéfiante.
Côté aéroports, que du bon aussi : entre les pistes de sable et le gros aéroport de Papeete, on trouve une précision de reproduction assez faramineuse, puisque ceux-ci sont jonchés d'avions statiques et de terminaux aux baies vitrées transparentes. Pour encore améliorer la chose, le tarmac et les pistes sont recouverts d'une texture illuminée du plus bel effet.
Si Papeete n'est pas représenté dans ses moindres détails, on trouve néanmoins des éléments jamais vus, tels que la représentation du port ou des bateaux de marchandises. Au loin, alors que l'île se découpe dans la brume du soir, on peut percevoir les lumières de la ville et des routes. Les add-on de Flight Sim qui donnent une telle impression « d'irréalité » sont malheureusement trop peu nombreux.
Côté doc, que du bon et même du très bon : on trouve une carte interactive, une base de données de radionavigation, ainsi que des cartes en Postscript de chaque atoll. Les développeurs ont même mis leurs photos de vacances dans l'un des dossiers.
Un seul reproche me vient concernant cet add-on : on ne trouve pas d'aventures comparables à celles du Tahiti de Lago. Même si ces dernières étaient un poil débiles (échapper à un essai nucléaire français à Mururoa…), il n'en demeure pas moins que leur présence aurait été particulièrement bien indiquée dans ce produit. Dans le même ordre d'idées, on ne trouve pas non plus d'appareils.

Bob Arctor



Bora Bora, l'une des plus belles îles du coin.

Polynesia 2000

ADD-ON FS2000 POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

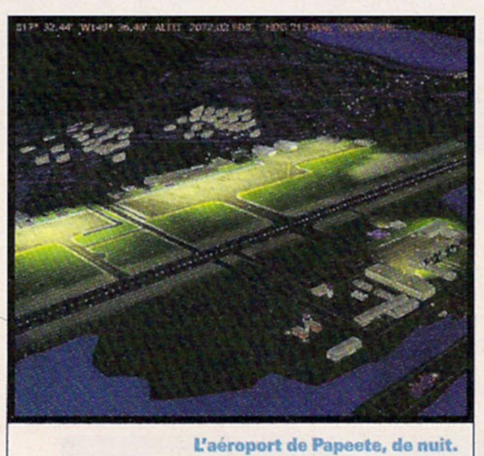
Contrairement au médiocre add-on Genève testé le mois dernier, Polynesia 2000 nous emmène dans un pays de rêve qui montre l'extraordinaire boulot opéré par les développeurs.

98 | direct 3D

Jouable sur PIII 500, 64 Mo Ram, Carte 3D
Éditeur Flightworld
Développeur Flightworld Suisse
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 12

L'atoll de Mururoa dans sa grande beauté.





L'aéroport de Papeete, de nuit.



L'une des cartes vectorielles qui se trouve dans le répertoire « flightworld ».

En Deux Mots

Que dire, excepté que cet add-on est pour moi le meilleur commercialisé ces dernières années aux côtés de la série des Airport (volume I et II) ? Non seulement qu'on a affaire à du boulot superbement réalisé, mais qui rend en plus hommage à la région de rêve que représente la Polynésie française.

+ Des paysages de rêve pour le plus beau des add-on
− Pas d'aventures intégrées ici

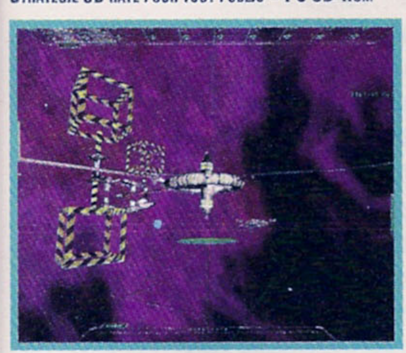


85 DESIGN



FAR GATE

STRATÉGIE 3D RATÉ POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM





Far Gate vous emmène dans une banlieue solaire où vous vous ferez attaquer par des poulpes aux contours mal définis. En gros, ce soft est un clone de Homeworld ayant subi une anomalie génétique. Malgré un joli coloriage, Far Gate a visiblement été programmé avec une paire de moufles. Les temps de chargement sont interminables (mais peuvent néanmoins s'avérer pratiques si vous êtes sous le coup d'une gastro, comme un million de nos concitoyens ces derniers temps). L'interface est aussi attrayante qu'une feuille d'impôts et la musique a le mérite de faire monter en vous de violentes bouffées d'angoisse. La prise en main prend la tête, les mouvements de caméras sont difficiles à maîtriser, surtout en ce qui concerne les rotations. Quant aux voix, elles donnent envie de s'allonger et d'allumer le gaz pour en finir. Bref, Far Gate est à Homeworld ce que les rillettes sont au foie gras. Et quant on sait que le premier est à 299 F, tandis que le second sort en Budget dans un mois à 99 F…

Capt'ain Ta Race

HELLBOY

ACTION / AVENTURE POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

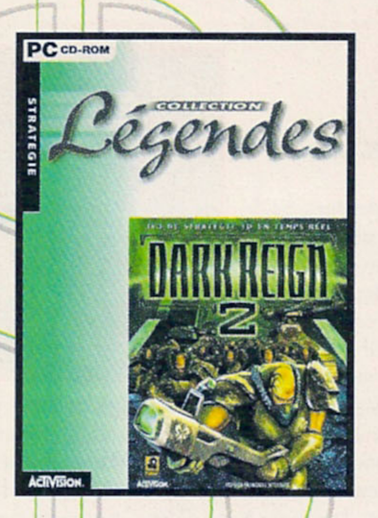


Jamais !

Jamais HellBoy, dans sa bande dessinée, n'a de manche à balai dans le cul. Jamais il ne se fait arrêter par une stupide porte en bois qu'il est censé défoncer en moins de deux secondes. Jamais il ne passe son temps à courir derrière des puzzles à la con. Jamais il ne lui suffit d'avancer devant quelqu'un en moulinant l'air pour être sûr de s'en débarrasser. Jamais il ne parle sans remuer les lèvres. Jamais il ne s'arrête à un mètre des murs. Jamais on a l'impression qu'il change constamment de taille. Jamais on aurait l'idée de prendre un moteur 3D bien rigide qui mêlerait maladroitement le temps réel et la prise de vue à la Resident Evil. Jamais on aurait l'idée de gâcher l'univers fantastique de cette BD grâce audit moteur. Jamais on aurait l'idée d'oser sortir des saving points sur un jeu PC… Non, jamais, au grand jamais ! Sauf dans ce jeu.

Pete Boule

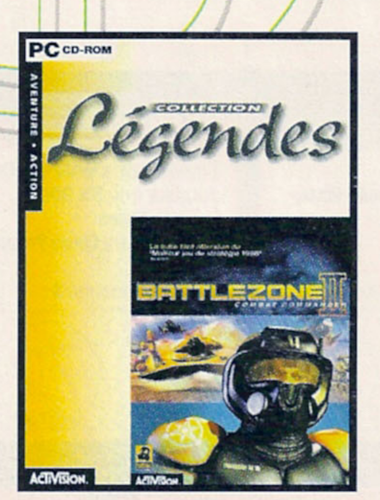
Far Gate	HellBoy
TOURNE SOUS WIN 95/98	TOURNE SOUS WIN 98, DIRECT 3D
JOUABLE SUR PIII 500, 128 MO RAM, CARTE 3D	JOUABLE SUR PII 300
ÉDITEUR MICROÏDS	ÉDITEUR CRYO
DÉVELOPPEUR SUPER X	DÉVELOPPEUR CRYO FRANCE
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEUR 1	TEXTE VF
	NBRE DE JOUEURS 1
30 TECHN / 40 DESIGN / 30 INTÉRÊT	45 TECHN / 72 DESIGN / 45 INTÉRÊT



Dark Reign II

99 F, Collection Legends d'Activision, Pentium II 400 (64 Mo) + carte 3D

Pauvre Dark Reign II, tellement en retard qu'il sort le même mois que Ground Control, Earth 2150 et Metal Conflict. Forcément, il a un peu souffert de la comparaison. Ce que l'on a reproché à DR II, c'est essentiellement son manque total d'innovations dans un genre, le stratégie temps réel, un peu surpeuplé. Reste que c'est tout de même un bon jeu, doté d'un moteur graphique performant et proposant au total de nombreux scénarios organisés en campagnes intéressantes. Un bon choix pour les amateurs en manque.
(79 % DANS JOYSTICK N°117)



Battlezone 2

99 F, Collection Legends d'Activision, Pentium II 400 + bonne carte 3D

Dès son premier épisode, Battlezone s'est présenté comme un concept original, mélangeant jeu d'arcade (shoot à la première personne) et éléments de stratégie temps réel (gestion de base et de ressources). Le second épisode ne déroge pas à la règle : le concept est intact, les graphismes époustouflants et les possibilités multijoueur intéressantes. On déplore bien quelques problèmes d'I.A., de pathfinder et une localisation pourrie, mais le jeu est plus que suffisamment innovant pour valoir le détour.
(94 % DANS JOYSTICK N°113)

Et hop, retour de la rubrique Budget pour cette première compil' de bons plans de l'année 2001. Puisqu'on parle de compilation, je vous signale celle d'Eidos, ridiculement appelée « Play the games », vendue 299 F et incluant dix jeux, dont FIFA 99, World War II Fighters, Ultima Online Renaissance, Dark Project : la guilde des voleurs, Warzone 2100, et Commandos : Derrière les lignes ennemies. Je vous laisse découvrir les crus de ce mois, excellents, mais avant, deux petites informations. Premièrement, vous trouverez Outcast en version budget dans la collection Best Of d'Infogrames (99 F). Ne vous précipitez pas, il semble qu'une première version mise en vente pose des problèmes face au patch assurant la compatibilité avec DirectX7 ou plus. Secondement, je vous annonce la sortie imminente de Starcraft et Homeworld en version budget. C'est prévu pour mars et je n'ai pas encore les prix exacts. L'année commence pas mal, finalement.



par Ivan le Fou

Supreme Snowboarding

99 F, Collection Best Of d'Infogrames, Pentium II 233 (64 Mo) + carte 3D 8 Mo

Bon allez, hop, ne mégotons pas : Supreme Snowboarding est le meilleur jeu de glisse sorti à ce jour pour nos pécés tout accélérés troidé. C'est ultra-beau (paramétrable à l'infini pour toutes les bécanes) et les sensations de glisse sont euphorisantes : on flâne dans les combes en poudreuse, on crisse sur les dévers glacés et on descend à donf des pistes larges comme des boulevards. En réseau, c'est franchement l'extase : impossible de compter le nombre de parties disputées à la rédaction à la sortie du jeu, qui a fait l'unanimité.
(85 % DANS JOYSTICK N°111)



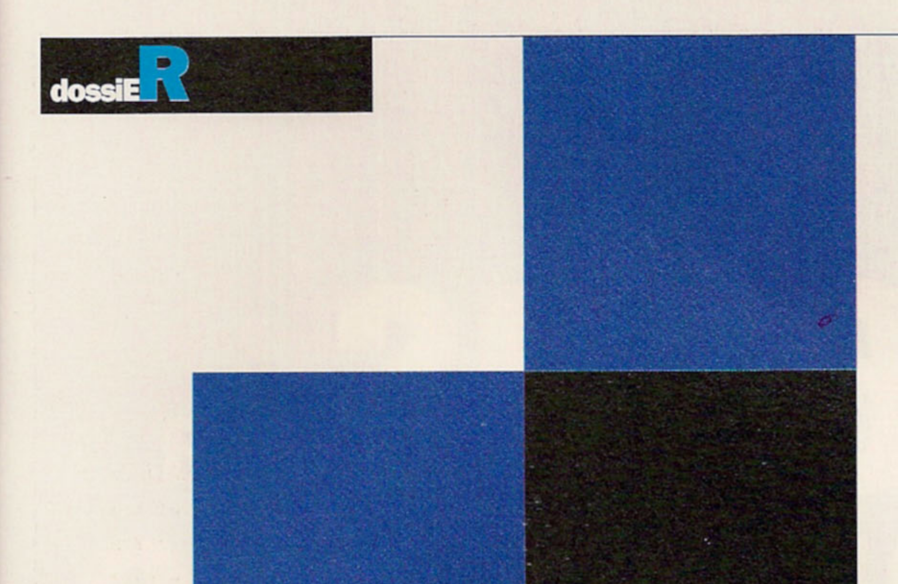


Imperium Galactica II

99 F, Collection Best Of d'Infogrames, Pentium II 300 + carte 3D

Grand jeu de stratégie et de conquête spatiale, Imperium Galactica II a eu le malheur de sortir au moment du rachat de GT Interactive par Infogrames. Résultat : le jeu est sorti avec des mois de retard et passé totalement inaperçu. Et pourtant... Et pourtant, c'est un très bon jeu, qui mêle conquête spatiale, gestion économique, diplomatie et commerce, le tout à travers une excellente campagne scénarisée. Trois races différentes, trois campagnes, trois CD, des heures de plaisir de jeu.
(90 % DANS JOYSTICK N°111)

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Pour beaucoup, le grand succès de Flight Simulator, qui existe depuis plus de quinze ans, est un mystère complet. Si nombre de ces personnes arrivent à concevoir l'intérêt ludique d'un simulateur de vol militaire, beaucoup d'entre elles ne voient pas l'intérêt de voler pendant cinq heures à bord d'un Boeing 747 sans même rencontrer un seul OVNI. Dans l'assemblée de tous ces détracteurs, il faut différencier ceux qui pourraient a priori avoir un intérêt pour l'aviation simulée et ceux qui s'en soucient comme d'une guigne. Si ces derniers ne nous préoccupent pas vraiment, reste à convaincre la première catégorie que Flight Sim offre des challenges aussi incroyables et divers que :

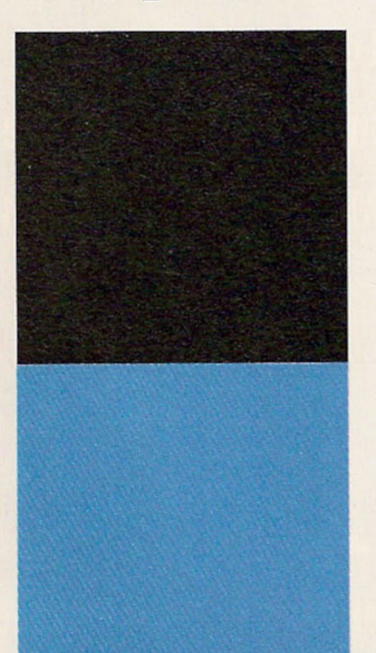
- prendre les commandes d'un avion coûtant un milliard de francs sans avoir à solder son PEL
- découvrir la radionavigation et le vol à vue, et acquérir une réelle expérience théorique dans ces domaines
- explorer les régions du globe reconstituées avec un détail de 3 à 10 mètres au sol
- voler dans des conditions météorologiques crédibles (en chargeant des données de stations météo en temps réel)
- s'initier à l'acrobatie aérienne, le pilotage d'hélicoptères ou de planeurs

Voler, c'est bien

Flight Simulator 2000, dans sa version de base, manque de nombreuses choses qui en feraient un simulateur réellement incontournable. Heureusement, des centaines de développeurs de par le monde s'acharnent depuis des années à en faire quelque chose d'extraordinaire.

Bob Arctor





- piloter des appareils civils et militaires de toutes les époques piochés dans une bibliothèque de plusieurs milliers d'avions freeware
- découvrir l'aérodynamique, les modèles de vol et la construction aéronautique en réalisant ses propres avions
- participer à des randonnées ou à des tours du monde virtuels avec d'autres pilotes en jeu multijoueur
- mener à bien un vol complet dans les règles de l'art et rien que ça, ce qui reste vraiment une satisfaction.

Jusqu'à quel niveau va la simulation ? Une question a priori compliquée, mais la réponse vient assez facilement lorsqu'on se dit que, depuis la sortie de Flight Simulator 2000, certains organismes comme des aérodromes, des écoles de pilotage ou même l'armée américaine ont passé commande à Microsoft pour les besoins de l'instruction. FS2k est en effet un produit quasiment arrivé à maturité. Il offre au joueur un support solide avec des paysages crédibles indispensables pour le vol à vue (VFR) et une base de données de navigation et d'installation propre à satisfaire toutes les exigences du vol aux instruments (IFR). Les avions, quant à eux, se sont affinés au fil des ans, et on arrive désormais à simuler 90 % des systèmes de bord d'un Boeing 747-400, l'un des avions les plus modernes en termes technologiques. S'il reste quelques pas à franchir dans la modélisation des systèmes de nombreux appareils, on tend inexorablement vers des avions reproduits avec une précision totale dans l'année qui vient.

Pour vous aider à avoir une vue d'ensemble de l'énorme plate-forme de développement qu'est Flight Sim, ou tout simplement pour savoir comment le pousser dans ses derniers retranchements côté réalisme, voici quelques pages résumant tout ce qui existe, et qui se trouve soit en download sur Internet, soit commercialisé en France. Malheureusement, il est impossible de mettre ces freeware sur le CD de Joy : la plupart des auteurs préfèrent que l'on visite leur page web, ce qui est la moindre des politesses en récompense de l'immense boulot qu'ils ont réalisé.

Quels avions pour quels pilotes ?

Des milliers d'avions gratos existent pour Flight Simulator. Ici, nous ne présentons qu'une sélection de packs (c'est-à-dire des fichiers réunissant à la fois l'avion, le tableau de bord et parfois le son). L'indication de l'endroit où le récupérer est stipulé entre parenthèses ; les URL du site se trouvent dans l'encadré URL.

Avions de tourisme / monomoteurs

Cessna 172 Dreamfleat : Un excellent pack pour débuter avec un avion bien plus complet que le 182 disponible sur le FS200 de base. (FS planet : Onglet Best of the Best)



Beaver Dhc-2

Un pack de trois petits appareils de « brousse » en version tricycle, hydravion et ski pour accéder aux régions les plus sauvages du Globe. (Fs planet : Onglet Best of the Best)



Régionaux / commuters

Le tableau de bord du Md-80 créé par Paul Golding est le freeware idéal pour débuter avec les procédures et le pilotage des avions de ligne. Ce panel est disponible sur le site de ce dernier, mais il faudra récupérer un avion correspondant sur le site de Project Freeware.



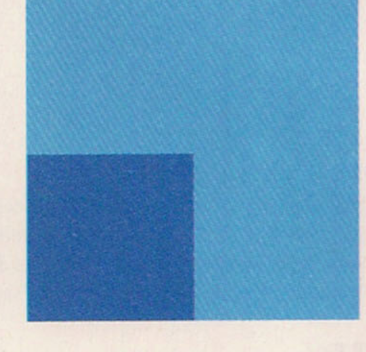
Avions de ligne

PSS 747-400 : Cet appareil est sans nul doute le plus complexe et le plus réaliste jamais conçu pour Flight Simulator. Le revers de la médaille est qu'il est payant (une misère, 150 francs). Cet appareil, indispensable pour le passionné d'avions de ligne, a été testé dans le numéro de Joystick de janvier, page 115. Il est disponible sur le site de Phoenix Simulation.



Militaire

Douglas R4D-6 : Malgré son appellation barbare. Cet avion n'est rien d'autre qu'un superbe DC-3 militarisé. Ce douglas est l'avion indispensable pour les amateurs de Old Tech et de bimoteurs. À voir absolument. (Fs planet : Onglet Best of the Best)



AMÉLIORER LA FLUIDITÉ

Le premier pas pour améliorer la fluidité de Flight Sim est d'appliquer le dernier patch, ainsi que de bidouiller les options graphiques. Dans ces dernières, quelques onglets peuvent se passer d'être mis à fond. Il en est ainsi de la complexité de la trame du terrain (les « Mesh », que l'on peut régler à la moitié) et surtout de la distance de vue des textures (que l'on peut carrément réduire à 45). La distance de vue maximale peut être réglée au minimum (60 miles), ce qui est de toute façon un peu supérieur à la distance de vue moyenne en condition météorologique réaliste. La trame d'atterrissage (ridicule traduction pour « Land Class ») doit être réglée un cran en dessous du maximum. Bien curieusement, voler en conditions météo réelles permet souvent d'améliorer sensiblement la vitesse.
Le son étant aussi très gourmant en ressources, on pourra rajouter au tout début du fichier « fs2000.cfg » les lignes suivantes :

```
[SOUND]
Channels=2
SamplesPerSec=11025
```

Mettre Channels à 1 pour passer en son mono. Samples... peut être mis aussi à 8000, 22050 ou 44100. Plus c'est haut, plus c'est lent (mais le son est meilleur).

On peut aussi mettre la valeur CACHE_WAV_FILES à 5



Avec un scénario assez fin, un avion correct et une météo réelle, voici la qualité d'image que l'on peut obtenir sur Flight Simulator.

Des utilitaires pour améliorer l'environnement



FS Traffic

Ce shareware permet de rajouter un trafic aérien sur FS. Cela peut se faire d'une manière automatique sur les plus gros aéroports disposant d'une balise ILS, ou manuellement en créant le cheminement des avions et même des véhicules au sol qui apparaîtront automatiquement par la suite. FS Traffic est disponible en magasin ou en download (www.fstraffic.com) et a été testé dans le numéro 120 de Joystick. Une version démo téléchargeable est disponible.



FS meteo & FS clouds

Deux sharewares indispensables et complémentaires. FS météo récupère pour vous la météo réelle sur le Net toutes les 6 minutes (naturellement, sans quitter FS). FS Clouds améliore le rendu des nuages, des couchers et des levers de soleil, ainsi que des effets atmosphériques.
FS clouds : http://www.flight1.com/fsc2.htm, FS météo : www.fsmeteo.com Démo téléchargeable.

FS Rail

Cet utilitaire très curieux rajoute tout simplement un réseau ferroviaire (et autoroutier) dans le monde de Flight Simulator. Cela comporte une double fonction : rajouter des tas de détails comme des bâtiments au sol, et fournir une nouvelle référence visuelle en améliorant la perception de l'échelle du terrain en altitude. Si l'utilitaire (http://www.fsrail.com/) est en shareware, on peut tout de même récupérer les réseaux déjà construits libres de droits, comme le réseau de l'Alaska ou de Chicago, au http://aeroair.net/fsrail/



FS2000 Atc

Cet utilitaire permet de créer des vols (donc avec un départ et une destination à connaître à l'avance) qui seront assistés tout du long par un contrôleur aérien. De nombreuses options existent, comme une gestion multifréquence, des procédures pour l'approche et l'approche manquée.
Dispo au http://www.stephencoleman.com/fs2000.html



Ultimate Airlines

Ce shareware est destiné à l'amateur de réalisme extrême. Il constitue une gigantesque base de données de tous les vols commerciaux, ainsi que des routes aériennes utilisées par l'ensemble des vraies compagnies aériennes mondiales, de leurs avions, ainsi que des horaires de ces vols pour des centaines de destinations. Dispo au http://www.flight1.com/ultimate.htm

IFR : Outils et apprentissage

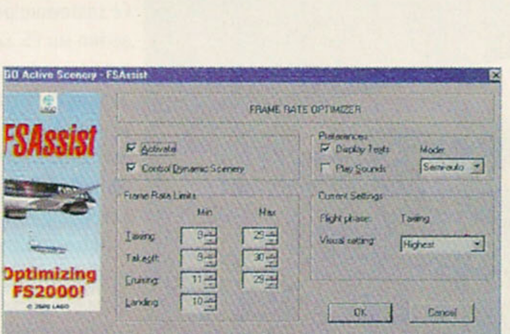
Si la version 2000 de FS nous a offert un GPS, un outil de navigation indispensable pour les débutants, on ne peut que déplorer son utilisation à outrance qui enlève toute envie de s'intéresser au vol IFR dans ce qu'il a de plus intéressant. Voici quelques outils pour améliorer ce côté de la simulation.Sur la page du http://www.en.com/users/wright/Nav.shtml, on peut trouver Nav 30, une moving map en freeware. Et là, vous vous demandez ce qu'est une moving map.
C'est pour ça qu'existent des sites comme Clearence Unlimited.
Sur la page du http://www.clearanceunlimited.com, on trouvera dans l'onglet « learning center » de véritables cours de vol aux instruments très complets. Mieux encore, sur ce même site, on trouvera gratuitement des diagrammes d'aéroports, des cartes d'approche, ainsi que les SIDS et STARS, des éléments indispensables à l'amateur de réalisme le plus exigeant. Dans le même ordre d'idée, Jepessen publie à l'intention de l'amateur de simulation une version allégée de ses cartes et plans. Une solution intéressante mais malheureusement un poil onéreuse.



Un DC-9, un avion parmi le bon millier disponible en freeware.

FS Assist

FS Assist est l'un des meilleurs petits freeware que nous avons pu tester depuis longtemps. Il offre de nombreuses fonctions susceptibles d'intéresser la majorité des passionnés. Tout d'abord, il permet d'adapter et de régler du graphisme de Flight Simulator à la volée, d'une façon manuelle ou automatique. La chose marche particulièrement bien sur les petites et moyennes configs, et permet d'afficher un maximum de détails en conservant la fluidité demandée. En plus de cela, il sauve automatiquement le vol en cours, ce qui permet de reprendre une étape donnée. Il rajoute un contrôle à la molette de la souris, permettant de s'en servir pour régler les radios ou le zoom (la fonction dézoomer avait disparu de la version française de FS2K). Il offre aussi une fonction pushback pour les avions de ligne et rajoute un trafic aérien autour de l'avion pendant le vol, conjointement à FS Traffic.
La démo (à essayer impérativement) et le logiciel sont dispos au http://www.lagoonline.com/ENG/PRODS/FSA.HTM



Scénarios
et régions du Globe

Les scénarios commerciaux sont certainement les add-on les plus publiés en France. Malheureusement, les éditeurs ne montrent pas un bon goût à toute épreuve. Ainsi, l'amateur, s'il n'y prend pas garde, se retrouvera dans 90 % des cas avec une extension minable alors qu'il aurait pu trouver bien mieux sur Internet. Bien mieux et bien moins cher puisque les meilleurs add-on du genre sont souvent gratuits. Pour s'en convaincre, il suffit d'aller faire un tour du côté du site www.avsim.com ou www.flightsim.com (dans les files library), histoire de trouver son bonheur.

Bush Scenery
La petite révolution que sont les scénarios « Mesh » (voir news « Booostez Flight Sim » du numéro de janvier) continue d'enflammer l'imagination des développeurs. Voici un lien où trouver des régions dotée d'une précision graphique assez importante : http://avsim.com/terrafish/usamap.html.
Parmi les régions à ne pas manquer : le Nevada, l'Alaska (oui, j'insiste), le Maine et le Québec, le Nouveau-Mexique et le Colorado. Sur ces mêmes pages, on trouvera quelques scénarios possédant une plus haute résolution (et donc bien plus gourmands en FPS), comme l'État de Washington.

Certaines régions du Globe sont particulièrement bien représentées. C'est notamment le cas de la Polynésie française (voir add-on testé dans ce même numéro) ou encore de l'Alaska, le terrain de jeu idéal pour le pilote épris de danger : des montagnes pour se crasher,



des lacs pour poser son hydravion, des neiges éternelles, de la banquise pour le plaisir des yeux, et des vents à décorner un bœuf musqué. En plus des scénarios « Mesh » correspondants que l'on peut trouver pour améliorer le rendu de cette région, ne pas manquer l'extraordinaire pack Alaska disponible sur www.avsim.com (Bush Pack). Il rajoutera de nombreux endroits comme des « cabins » de pêcheurs, des lacs, des forêts et autres endroits de rêve présents dans cette région où la température moyenne avoisine les -10°.

Cauchemars à 10 000 pieds

Les MV Challenge de Michael Vone, disponibles sur la file library d'Avsim.com, sont des aventures freeware pour FS2000. Au programme : atterrissages difficiles en conditions météorologiques extrêmes, situations d'urgence à bord de l'appareil, pannes et autres délices du genre propres à réveiller l'esprit du pilote joueur qui sommeille en nous tous. Ces aventures représentent aussi un excellent moyen de découvrir une région. Seule contrainte : il faut utiliser les appareils spécifiés par les scénarios en question.

Fsfailure 1.0 est un extraordinaire petit freeware qui vient améliorer l'option déjà présente de Flight Simulator. L'idée est de générer des pannes dans un grand nombre de domaines, et ainsi de créer des situations d'urgence pour ceux qui s'ennuient pendant les longues soirées hivernales.
Son fonctionnement est très simple : on coche les types de pannes que l'on désire voir survenir et on introduit une fréquence pour les déclencher (par défaut, elles ont une chance sur mille de se déclarer par minute). FS Assist se trouve sur la file library de www.avsim.com.



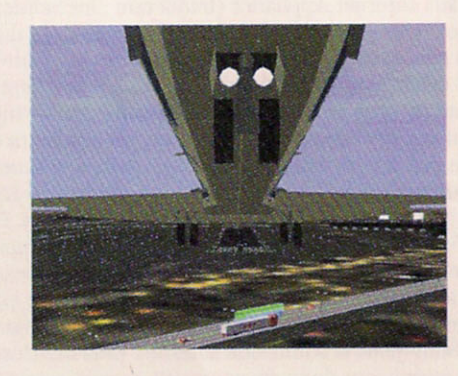
Un DC-3 au-dessus de l'Alaska.

URL INDISPENSABLES

- Avions freeware :
www.fsplanet.com
www.avsim.com
www.flightsim.com
http://www.paul.golding.btinternet.co.uk/Previews/md80/md80.htm
www.projectfreeware.com
http://www.fsfreeware.com/
- Packs commerciaux :
www.phoenix-simulation.co.uk
-Sites francophones :
www.simvol.org
-Autres :
http://www.tcdsoft.de
L'utilitaire TCDFSVIEW corrige le bug du zoom dans le menu Avions de FS.



La résolution atteinte par les textures « Mesh » est tout bonnement effarante.



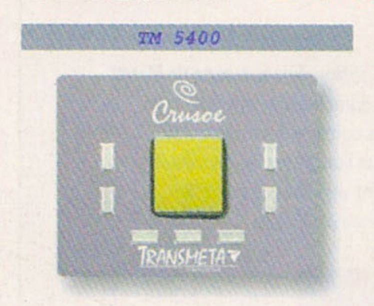
LEXIQUE

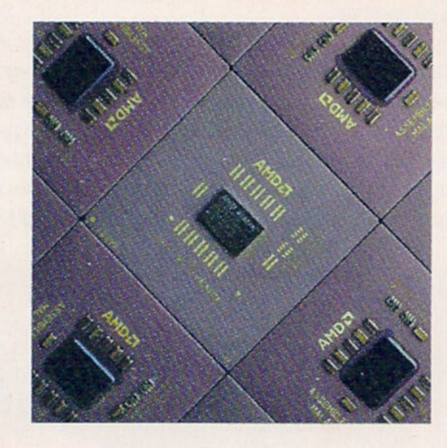
Scénarios : le scénario ou la « scène » de Flight Simulator désigne tout bêtement un petit add-on qui vient améliorer le rendu d'une région. Cela peut prendre l'aspect de nouveaux reliefs, de bâtiments ou même de véhicules venant s'ajouter au monde de FS, ou au contraire venir remplacer ce dernier.

Aventures : sorte de script introduisant des événements dans un vol. Cela peut aller des communications avec l'ATC à des situations d'urgence.

ATC : Air Traffic Control, c'est-à-dire en gros la-radio-des-aéroports-qui-cause.

AMD et TRANSMETA main DANS la main





Depuis déjà plusieurs mois, AMD prépare un processeur pour le très juteux marché des serveurs. Nom de code : Sledgehammer. Mais commencer le développement de logiciels sur un processeur 64 bits qui n'existe pas, ça n'est pas très pratique. Du coup, les développeurs attendent sa disponibilité réelle. Ce qui fatalement signifie qu'aucun programme dédié n'est sur le marché quand ce processeur arrive. Le bon vieux dilemme de l'œuf et de la poule, en somme... Du coup, AMD cherchait un moyen de rompre ce cercle vicieux. Le Sledgehammer représente l'un des projets les plus ambitieux de cette firme, pas question de se planter. Comme il est prévu pour début 2002, AMD a trouvé une solution : une alliance avec Transmeta. En s'appuyant sur la technologie du « code-morphing », AMD va pouvoir livrer aux développeurs des machines à base de Crusoe se comportant comme leur futur bébé, les performances en moins. Transmeta va donc mettre au point une sorte d'émulateur de Sledgehammer. Ou plutôt remettre au point. Les premières machines (basées sur une solution AMD) sont parties chez les développeurs à l'automne dernier. Mais bon, les vitesses étaient tellement basses que personne n'a voulu les utiliser. Parmi les compagnies qui examinent la nouvelle solution, on trouve Microsoft, Red Hat et SuSE. Rien de concret encore donc, mais AMD est plus que jamais à la pointe pour aller picorer dans l'assiette d'Intel.

Édito

Boucler une rubrique comme celle-là quand on est bien malade, je vous promets, c'est pas du gâteau. Messieurs les constructeurs, faudrait penser à l'option Essuie-glace sur les moniteurs. Et un distributeur de mouchoirs sur le côté, ça serait pas mal aussi. En parlant de mouchoirs, les fans de 3dfx peuvent sortir les leurs. Ça y est, c'est officiel, le papa de la 3D accélérée sur PC est mort. Et c'est Nvidia qui s'offre les restes. Triste fin. Pour ne pas se laisser abattre, je vous ai préparé un dossier bien costaud pour vous aider à configurer le BIOS de votre PC. Vu le nombre de mails sur la question, je pense que cela fera des heureux.



Par Doc Caféine

Sony fait le PC POUR LES blondes*



Le CES (Consumer Electronic Show) est un salon américain énorme consacré à tous les produits électroniques plus ou moins utiles que le cerveau humain peut imaginer. Cette année, la Xbox sera certainement la star du salon, mais Sony fait son petit effet avec une machine nommée eVilla. Basé sur le système d'exploitation BeIA, la version allégée de BeOS destinées aux Internet Appliance (traduction : les bidules pour Internet), cette petite chose permettra d'exploiter les ressources du Net sans se prendre la tête. Idéal pour offrir à un(e) ami(e) qui veut absolument se la jouer cyber mais n'entrave rien au PC. Vu que faire la hotline permanente ne vous amuse que très moyennement, voilà une solution de secours qui enterre l'iMac. Joie. Au menu, on trouve un écran de 15 pouces adapté pile poil à la visualisation de pages web, des haut-parleurs intégrés, un port Memory Stick, deux ports USB, un modem 56 Kbps interne, un port Ethernet, sans oublier un clavier et une souris. Prix attendu du bébé : 500 dollars, soit moins de 4 000 francs chez nous. La sortie américaine est prévue pour avril ; pas d'infos pour l'Hexagone. Deux avantages sympas à noter, même pour les rois du PC : aucun bruit (pas de ventilo) et boot instantané. Gros souci : obligation de passer par le service Sony pour la connexion Internet. Cela dit, c'est également Sony qui fera la mise à jour des softs automatiquement par le Net durant la nuit.

*On plaisante les filles. (Nan je mets ça pask'elles comprennent rien.)

Disque dur sous surveillance

Encore une idée bien débile qui a failli nous pourrir la vie... Le groupement de constructeurs nommé 4C (IBM, Intel, Toshiba, Matsushita) avait l'intention d'imposer une nouveauté dans la norme ATA de nos disques durs. Ils n'ont pas enterré l'idée, mais la levée de boucliers des consommateurs et autres constructeurs semblent tuer le projet dans l'œuf. Le but de leur manœuvre est de calmer l'épidémie de copies de contenus digitaux (musiques, films, etc.) normalement protégés par de jolis copyrights, tout en imposant une technologie qui leur rapporte de jolis billets verts. La prochaine génération de disques durs devrait donc être dotée d'un système de protection intégré. Dérivé du système déjà implémenté sur les DVD, il prendrait la forme d'un secteur de 1 Mo, non inscriptible, contenant un numéro d'identification appelé « Media Key Block ». Ce dernier sera unique pour chaque disque dur sur la planète. À quoi ça sert ? Très simple : ce système nommé CPRM (Content Protection for Recordable Media) n'autorise la copie de fichiers qu'entre deux médias CPRM et seulement si les données sont prévues pour. Ainsi, si vous achetez un MP3 sur un site web de vente utilisant le CPRM, ce dernier ne pourra être téléchargé que sur un disque disposant de ce système. Et il sera impossible de le recopier ailleurs ensuite. Super pratique... Au pire, si le CPRM apparaît, il devrait être possible de le désactiver complètement. Ouf !



Nvidia PAYE l'enterrement de 3dfx

Fini les procès entre 3dfx et Nvidia, fini mes vannes débiles sur le père de la Voodoo2. Fini les cartes Voodoo du reste. 3dfx ferme ses portes. Vous dire que je suis surpris serait mentir. N'empêche, ça fait tout drôle. La plupart des joueurs sur PC ont découvert le monde fabuleux des jeux 3D (ou plutôt, 3D « accélérée ») grâce aux cartes Voodoo 1 et 2. 3dfx avait fait alors une seule bouchée de ses concurrents de l'époque qui ne faisaient clairement pas le poids. Mais malheureusement, les petits gars de chez 3dfx se sont endormis sur leurs lauriers. Ils n'ont jamais réussi à rattraper leur retard technologique au moment où les cartes accélératrices 3D ont fusionné avec nos bonnes vieilles cartes graphiques 2D. La Voodoo3, malgré certaines qualités, avait déjà eu son lot de critiques, tout comme la série des Voodoo4/5. Mais le problème n'était pas seulement la qualité des produits. La politique commerciale de 3dfx a été désastreuse ces dernières années. Le roi du « retail » (marché au détail) oubliait de préciser que ce secteur représente seulement 10 % du marché global des cartes graphiques, avec des marges réduites, des problèmes de stocks à gérer et des variations importantes dans les ventes. Bref, un enfer. Pour récupérer un maximum d'argent, histoire de rembourser leurs créanciers, actionnaires et de payer aux employés un petit baluchon de sauvetage, 3dfx a vendu l'essentiel de ses biens à... Nvidia. Y compris les marques 3dfx et Voodoo. Le tout pour environ 112 millions de dollars. 3dfx garde un minimum de monde jusqu'à fin février pour supporter les produits existants vu qu'ils seront toujours vendus. Enfin pas partout, car déjà plusieurs magasins dont quelques grandes chaînes américaines ont préféré retirer les produits 3dfx de la vente pour s'éviter tout problème de support. La filiale française est fermée depuis mi-janvier. Côté drivers, on ne sait toujours pas combien de temps durera le support. La prudence est donc de mise si vous pensiez investir dans une Voodoo5. Bon, tout ça c'est bien triste, mais en attendant, il reste qui pour faire de l'ombre à Nvidia ? Hein ? Qui ça ? Matrox ? Naaaan, ils sont trop occupés à faire des miyons sur les marchés professionnels et dans la vidéo (malheureusement). Bitboys ? Hahahahah, non sérieusement les gars... VideoLogic ? Faudrait déjà voir la carte en magasin pour l'acheter et on attend toujours un haut de gamme. ATI ? Ouais. ATI. C'est juste les derniers en compétition contre Nvidia. Si ça se passe comme Intel vs. AMD, je n'ai rien contre le fait de n'avoir que deux sociétés majeures dans le secteur graphique. J'ai juste un sale gros méchant doute sur les capacités d'ATI. Tenir la distance contre les technologies combinées de Nvidia, 3dfx et Gigapixel (racheté récemment par 3dfx) va être plus que chaud. Si Nvidia n'a pas racheté 3dfx simplement pour mettre fin aux procès entre eux, on peut s'attendre à des produits déments. Personnellement, j'y crois pas trop ; je pense que la roadmap de Nvidia est déjà en béton armé. J'espère juste que celle d'ATI tient autant la route. Sinon nous ne sommes pas près de voir le prix des cartes haut de gamme baisser...

Personnellement, ce qui me fait mal, dans tout ça, c'est l'énorme gâchis de talents chez 3dfx. La déception et l'amertume délient les langues de certains employés. Et on apprend avec stupeur que tous les produits apparus après la légendaire V2 étaient des bouche-trous censés occuper le terrain en attendant le Rampage qui aurait dû sortir il y a bien longtemps. Une série de stupidités dignes de Commodore à l'époque de l'Amiga, côté ingénieurs et surtout managers, a eu raison de cette belle aventure. Nvidia, en revanche, ne perd pas le nord : la plupart des ingénieurs qui restaient chez 3dfx sont maintenant chez eux...



Ça sème À TOUT VENT

Vous êtes sans doute déjà au courant : les CD-R et quelques autres supports numériques sont maintenant taxés au profit de l'industrie de la musique. Tout comme le sont, depuis 1986, les cassettes audio et VHS. Mais incroyablement, personne ne semble se soucier que ces supports ne servent que très marginalement à copier de la musique. 12 % des CD-R vendus seraient concernés. Mais tout le monde va payer pour ça. Sur le principe, ça reste compréhensible. Mais quand on voit comment cette taxe a été créée et sera gérée, ça fait frémir. Les consommateurs (nos pommes donc) ont été défendus au sein de la commission Brun-Buisson chargée du dossier par des associations placées complètement hors contexte : nos graaaaaaaaaaaaaaands amis de Famille de France, l'Union féminine civique et sociale ou encore la Confédération du logement et du cadre de vie. Des pros du support numérique, y a pas de doutes... Surtout que cinq des six associations n'ont carrément pas voté. Elles se sont abstenues en déclarant n'être pas d'accord avec le principe de la taxe. Merci à elles ; vous pouvez admirer ci-contre la liste des taxes qui découlent de ce non-geste. Le pire, c'est que l'État ne sait pas où va l'argent de cette taxe, puisque les comptes des sociétés chargées de la collecter, comme la SACEM, n'ont jamais été communiqués. On vit vraiment dans un monde merveilleux.

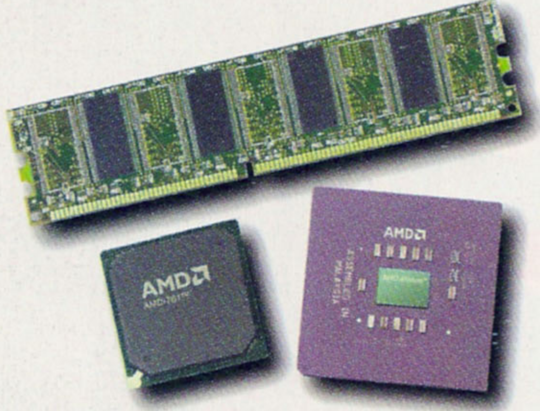
Et encore, on a eu chaud, la SACEM visait 10 F de taxe par CD-R. Rien n'est perdu pour eux, ils vont revenir à la charge pour taxer les Zip, Jaz, disques durs et autres supports magnétiques dans les semaines à venir. Ils devraient taxer mes enceintes aussi. Et puis mon écran, hein, parce que sans écran, pas de Napster. Et puis les noix de cajou que j'aime bien manger en écoutant de la musique... Cela dit, elles passent mal, là, les noix de cajou.



Support	Taxe (francs)
CD-R/RW data	2,15
CD-R/RW audio et minidisc	3,70
DVD-R vidéo	24,75
DVD-R data	10,42
Rio 44 minutes	2, 20


Europe 2
SIMPLY
THE BEST*
europe2.fr
PARIS 103.5 - MARSEILLE 102.3 - LILLE 92 - LYON 100.3 - NANCY 96.1 -
STRASBOURG 89.5 - RENNES 102 - LE MANS 103.5 - ANGERS 94.8 -
SAINT-ETIENNE 97.8 - TOULON 95.8 - MONTPELLIER 95.8 - RETROUVEZ
TOUTES LES FRÉQUENCES SUR LE 0 892 704 804 (2,21 F/MN)

Dans les tripes du BIOS



Le BIOS, ce petit bout de soft que vous voyez subrepticement au démarrage de votre PC, peut être la cause d'un paquet de maux de tête. Ne vous laissez pas faire. Allez chercher la boîte d'aspirine et lisez ce guide. Attention, je détaille dans chaque partie plus d'options que vous n'en avez certainement, pour couvrir le plus de chipsets et de modèles de cartes mère possible.

Par le Docteur Caféine

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software
Advanced Chipset Features

Bank 0/1 DRAM Timing          SDRAM 8/10ns        Item Help
Bank 2/3 DRAM Timing          SDRAM 8/10ns
Bank 4/5 DRAM Timing          SDRAM 8/10ns        Menu Level  ▶
DRAM Bank Interleave          Disabled
Delay DRAM Read Latch         AUTO
MD Driving Strength           Hi
SDRAM Cycle Length            3
Memory Hole                   Disabled
PCI Master Pipeline Req       Enabled
P2C/C2P Concurrency           Enabled
Fast R-W Turn Around          Disabled
System BIOS Cacheable         Disabled
Video RAM Cacheable           Disabled
AGP Aperture Size             64M
AGP-4X Mode                   Disabled
AGP Driving Control           Auto
x AGP Driving Value           DA
Fast Write Supported          No Support
K7 CLK_CTL Select             Optinal

↑↓→←:Move  Enter:Select  +/-/PU/PD:Value  F10:Save  ESC:Exit  F1:General Help
F5:Previous Values   F6:Fail-Safe Defaults   F7:Optimized Defaults
```

Point commun des écrans BIOS (Award) présents dans ces pages : des réglages souvent déplorables à éviter !

Section 1 :

Introduction

Pour briller en société, sachez déjà que BIOS signifie Basic Input/Output System. C'est grâce à lui que le PC arrive à savoir de quoi il est composé. Il va y trouver les informations sur ses périphériques IDE, la taille de sa mémoire et les différents paramètres à utiliser. Sauf que, manque de chance, neuf fois sur dix, un PC neuf (ou une carte mère fraîchement déballée) ont un BIOS réglé de travers. Le nombre de mails sur les plantages de jeux 3D avec le chipset VIA est la preuve évidente que certains assembleurs de PC étaient encore vendeurs de chaussures la semaine dernière. Un paramètre à changer, deux dans les cas difficiles, et c'est réglé. Suffit de chercher un peu. Bon, au boulot, on va décortiquer tout ça. Notez que certains menus ne sont pas nommés ou placés aux mêmes endroits selon votre modèle de carte mère (les BIOS AMI et AWARD diffèrent dans leur présentation). Les références ici sont les cartes Abit SE6 et KT7 (avec quelques ajouts). Les options des cartes pour K6 ne sont pas présentes, pas plus que les options d'économie d'énergie (qui ne sont pas vitales).

Si vous n'êtes pas spécialement intéressé par le réglage de votre BIOS, je tiens à préciser que cet article peut également faire office de calmant pour passer une bonne nuit, remplaçant avantageusement un cachet vilain tout plein. Le tout sans ordonnance.

Elle est pas belle la vie ?






```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software

▶ SoftMenu III Setup               ▶ PC Health Status
▶ Standard CMOS Features             Load Fail-Safe Defaults
▶ Advanced BIOS Features             Load Optimized Defaults
▶ Advanced Chipset Features          Set Password
▶ Integrated Peripherals             Save & Exit Setup
▶ Power Management Setup             Exit Without Saving
▶ PnP/PCI Configurations

Esc : Quit        F9 : Menu in BIOS       ↑ ↓ → ←   : Select Item
F10 : Save & Exit Setup

                 Change CPU's Clock & Voltage
```

SECTION 2 :
Standard CMOS Features

Le menu le plus simple du BIOS normalement. On y règle la date, l'heure et généralement la taille des disques durs. Pour ces derniers, laissez le paramètre sur auto pour les cartes mère (CM) modernes. Les anciennes nécessitent de passer par un menu à part, souvent nommé HDD Setup. Dans ce cas-là, utilisez ce menu pour qu'il rentre automatiquement les bons paramètres dans la mémoire CMOS du BIOS. Pour les curieux, CMOS signifie « complementary metal-oxide semiconductor ». Ça vous calme ça, hein ? Les autres paramètres concernent le réglage des lecteurs de disquettes et le mode vidéo par défaut (EGA/VGA normalement). Les erreurs sur lesquelles s'arrêtera le boot sont aussi de la partie (All, but keyboard fait très bien l'affaire).

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software
                 Standard CMOS Features

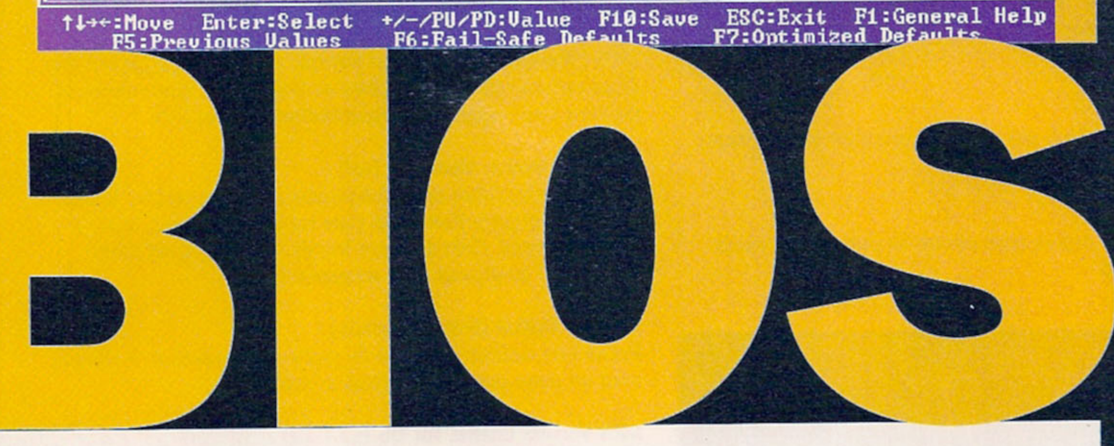
  Date (mm:dd:yy)          Fri, Jun 30 2000      Item Help
  Time (hh:mm:ss)          13 : 53 : 54
                                                 Menu Level   ▶
▶ IDE Primary Master
▶ IDE Primary Slave                              Change the day, month,
▶ IDE Secondary Master                           year and century
▶ IDE Secondary Slave

  Drive A                  1.44M, 3.5 in.
  Drive B                  None
  Floppy 3 Mode Support    Disabled

  Video                    EGA/VGA
  Halt On                  All,But Keyboard

  Base Memory                   640K
  Extended Memory             65472K
  Total Memory                 1024K

↑↓→←:Move  Enter:Select  +/-/PU/PD:Value  F10:Save  ESC:Exit  F1:General Help
   F5:Previous Values     F6:Fail-Safe Defaults     F7:Optimized Defaults
```



SECTION 3 :
Advanced BIOS Features

Virus Warning ou Antivirus protection :
Cette fonction protège le secteur de boot de votre disque dur. Si un programme ou virus tente d'écrire quelque chose sur le boot, un message apparaît sur l'écran, avec généralement un « bip » bien flippant. À garder activé sauf si vous jouez toute la journée avec des utilitaires comme Lilo (Linux loader) ou System Commander.

CPU Level 1 Cache (Enabled / Disabled) :
Active ou désactive le cache de niveau 1 de votre processeur. Inutile de préciser que le désactiver, même à des fins d'overclocking, est une très mauvaise idée.

CPU Level 2 Cache (Enabled / Disabled) :
Comme pour le Level 1, pas touche. On laisse activé ou les performances vont faire la tronche.

CPU L2 Cache ECC Checking (Enabled / Disabled) :
Permet de vérifier l'intégrité des données du cache de niveau 2 du processeur. À activer. Pas de pertes de performances en vue.

Processor Number Feature (Enabled / Disabled) :
Spécialité du Pentium III, c'est la fonction qui trace le numéro d'identification de votre processeur. Généralement à désactiver, à moins que vous ne rêviez que big brother veille sur vous...

Quick Power On Self Test (Enabled / Disabled) :
À activer pour raccourcir ou carrément éviter certains tests lors du boot. Ca accélère bien les choses. À désactiver pour aider à la détection de pannes.

Boot Sequence :
Ce menu permet de régler l'ordre des périphériques où le PC va chercher un secteur d'amorçage pour charger un système d'exploitation. Généralement, placez votre disque dur système (C:) en premier,

Les astuces VIA

Avec 40 % du marché des chipsets, VIA est maintenant un acteur incontournable du secteur et équipe de nombreuses cartes très connues comme la KT7 d'Abit. Mais il a malheureusement ses tares de naissance... Un mot sur l'USB pour commencer : beurk. Une simple recherche sur le Net permet de comprendre que VIA a un réel souci avec la gestion de certains périphériques USB. De nombreuses informations sur les déconnexions intempestives de l'interface USB dont certains sont victimes peuvent être trouvées sur le site http://go.to/kt7faq (excellent FAQ sur la KT7 d'Abit).
Autre chose à savoir : ne JAMAIS oublier d'installer les drivers chipset VIA (nommés 4in1) dès que vous finissez l'installation de Windows.

SDRAM Bank Interleave (2-bank / 4-bank / Disabled):

Permet de choisir le mode d'entrelacement utilisé par l'interface SDRAM. Cela permet aux banques de RAM d'alterner leurs cycles de rafraîchissement (restauration des charges électriques qui contiennent les données) et d'accès aux données les unes par rapport aux autres. Pendant qu'une est en phase de rafraîchissement, l'autre est disponible à la lecture.
Cela augmente grandement les performances de la mémoire. Une barrette de 64 Mo ou plus dispose de 4 banques de mémoire, ce qui permet d'utiliser le 4-bank interleave, qui offre le meilleur gain de performances. Avec des barrettes de moins de 64 Mo, il faut se contenter du 2-bank Interleave.

Fastwrite Supported :

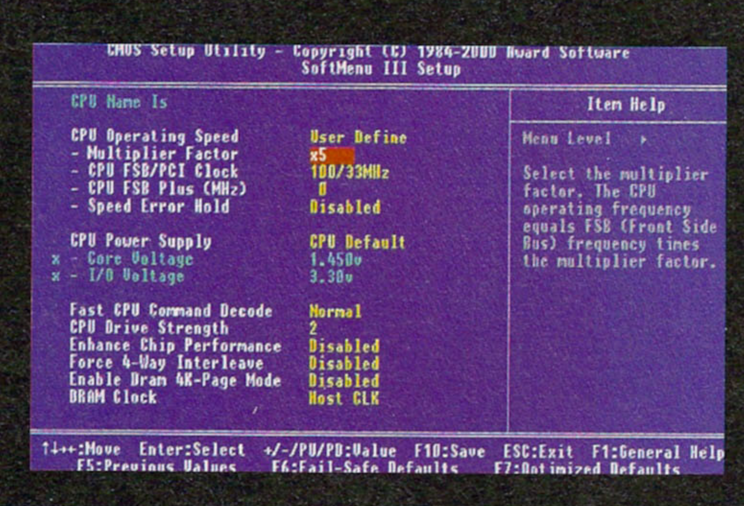
Cette option est LA bête noire des cartes vidéo à base de GeForce. Bien qu'elles supportent le mode FastWrite, l'implémentation VIA de cette fonction pose problème et fait directement planter tout jeu 3D. À régler sur No Support.
À noter que quelques rares modèles de GeForce fonctionnent avec cette option activée, cela dépend du couple carte mère / carte graphique. D'autres informations très utiles sont disponibles sur le site http://www.geforcefaq.com.

AGP Driving Control :

Autre possibilité pour corriger des plantages de jeux 3D, bidouiller ce paramètre. Sur une KT7, DA et EA marchent bien pour les cartes proches du modèle de référence Nvidia (les Creative Labs, par exemple).
Pour une Prolink MX, E9 et FastWrite désactivés sont conseillés. Pour ceux qui veulent comprendre, cette option sert à régler le timing du signal utilisé par le driver vidéo pour communiquer avec la carte à travers le bus AGP. Les valeurs varient en fonction du modèle de carte mère, fouillez sur le Net pour trouver votre bonheur.

SoftMenu II / III Setup

Spécifique à Abit, le SoftMenu est certainement ce qui a rendu cette marque aussi populaire auprès des overclockers. On trouve dans ce menu de quoi régler aux petits oignons son processeur. Méthode simple : on indique directement la vitesse de son CPU. Méthode bidouilleur : on peut définir cette vitesse manuellement et tenter d'overclocker le tout en augmentant la vitesse du bus FSB. Les possesseurs d'Athlon et Duron peuvent également, s'ils ont effectué les bricolages nécessaires, changer leur multiplicateur interne ce qui facilite grandement l'overclocking. On peut facilement gagner 100 MHz de cette manière, voire bien plus. Les Duron 600 qui tournent à plus de 900 MHz ne sont pas rares ! En cas de besoin, on peut aussi booster le voltage du processeur pour aider à la manœuvre. Évidemment, si ça flambe, ça ne sera pas de ma faute ! Et inutile de me demander comment faire par e-mail. Les options de ce menu sont très bien expliquées dans la documentation des cartes mère, à part « DRAM Clock ». Pour exploiter sa RAM à 133 MHz, il faut sélectionner le paramètre HCLK+PCICLK.

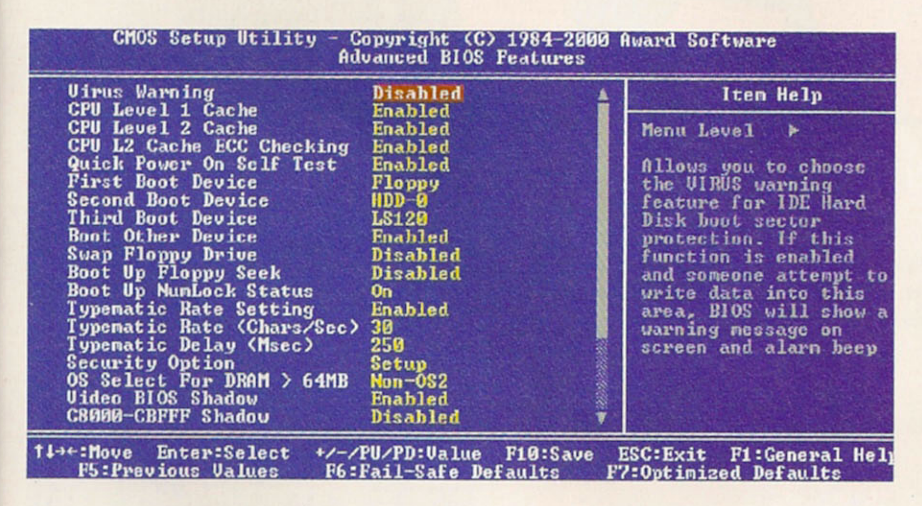


pour raccourcir le temps de boot. En cas de disque SCSI, il faut mettre SCSI en périphérique de boot. Dans les cas des cartes (Asus ou Abit) avec un contrôleur IDE supplémentaire Ultra DMA100, réglez ce menu sur EXT (ou ATA100 selon les cartes) pour faire démarrer la machine sur un disque système dépendant de ce contrôleur. Ce paramètre est souvent associé à un autre : « Boot Sequence EXT Means ». Cela permet de définir si EXT désigne ce contrôleur IDE supplémentaire ou une carte SCSI.

Boot Device :
Ensemble de menus (first boot device, second boot device, etc.) qui permettent de définir l'ordre des périphériques de démarrage. Ils remplacent maintenant souvent le menu précédent. HDD-0 désigne le premier disque dur IDE, SCSI la carte SCSI, etc. Rien de bien compliqué.

Boot Other Device (Enabled / Disabled) :
Si vous désactivez cette option, le PC ne cherchera pas d'OS sur un autre périphérique que celui désigné par l'option « First Boot Device ».

Boot Up Floppy Seek (Enabled / Disabled) :
Détecte la présence d'un lecteur de disquette et son type (40 ou 80 pistes). Un vieux reliquat des PC des années 80. Hop, Disabled.







Swap Floppy Drive (Enabled / Disabled) :
Permet aux feignants de ne pas rebrancher dans l'ordre leurs lecteurs de disquette et d'inverser l'ordre réel A et B de leurs lecteurs (B devient A, quoi).

Boot Up NumLock Status (On / Off) :
Permet d'activer le pavé numérique dès le démarrage du PC. Si on le laisse sur Off, il contrôlera le curseur.

Typematic Rate Settings (Enabled / Disabled) :
Permet de définir la vitesse de répétition des touches sous DOS (Windows ne tient pas compte de ce réglage) grâce aux deux options qui suivent (Rate et Delay) qui, généralement, doivent être réglées sur respectivement 30 et 250.

Gate A20 Option (Normal / Fast) :
Sur les cartes mère encore équipées de cette option, il faut utiliser le réglage Fast, bien plus rapide (étonnant, non ?) que le Normal. Cela accélère les temps d'accès mémoire de la RAM au-dessus d'un mégaoctet.

Security Option (Setup / System) :
Permet de définir si le mot de passe est nécessaire à chaque boot ou juste pour entrer dans le setup.

MPS Version Control For OS (1.1 / 1.4) :
Disponible sur les cartes mère multiprocesseur, cette option permet de choisir la version du « Multiprocesseur Specification ». La 1.4 est préférable dans pratiquement tous les cas.

OS Select For DRAM > 64 MB (OS2 / Non-OS2) :
À part si vous êtes un ReBeLz encore sous OS2 (l'OS d'IBM), réglez cette option sur Non-OS2. En effet, la gestion de la RAM par OS2 au-dessus de 64 Mo est différente de celle de tous les autres OS de la planète.

HDD S.M.A.R.T Capability (Enabled / Disabled) :
Permet de gérer l'option SMART (Self Monitoring Analysis And Reporting) des disques durs. Tous les disques modernes en sont équipés. Cela permet généralement de voir arriver les problèmes de défaillance physique de ces derniers à l'avance et d'éviter le pire. Attention, dans certains cas assez rares, cette option peut rentrer en conflit avec la couche réseau du PC et provoquer des reboots aléatoires. Amusant, mais bon...

Report No FDD For Win 95 (Yes / No) :
Dans le cas d'une machine sans lecteur de disquette, sélectionnez Yes pour libérer l'IRQ 6. Dans ce cas, désactivez aussi le contrôleur de disquette (voir plus loin).

Delay IDE Initial (Secs) :
Une valeur de délai allant de 0 à 15 secondes permet de laisser du temps à certains périphériques IDE pour qu'ils se mettent en action, histoire qu'ils ne ratent pas la phase de détection du BIOS. À laisser sur 0 si tout se passe bien.

SECTION 4 :
Advanced Chipset Setup

SDRAM CAS Latency Time (2 / 3) ou SDRAM Cycle Length :
Contrôle du temps d'attente (en cycle d'horloge, CLK) avant d'effectuer une opération de lecture en mémoire. Plus court est ce temps, plus rapide est la transaction entre la RAM et le reste du système. Beaucoup de mémoires ne supportent malheureusement pas de descendre à 2.

SDRAM Cycle Time Tras/Trc :
Permet de régler le nombre minimum de cycles d'horloge nécessaires pour le Tras et le Trc de la SDRAM. Tras signifie « Row Active Time » et Trc « Row Cycle Time ». Au final, plus les deux valeurs sont faibles, plus les transferts mémoire seront rapides, mais cela augmente les risques d'instabilité du système.

SDRAM RAS-to-CAS Delay (2 / 3) :
Permet d'ajouter un délai entre les signaux RAS (Row Address Strobe) et CAS (Column Address Strobe). Comme précédemment, tout est histoire de performance contre stabilité. Si des plantages surviennent avec la valeur 2, repassez à 3.

SDRAM RAS Precharge Time (2 / 3) :
Définit le nombre de cycles nécessaires au RAS pour accumuler sa charge électrique avant le rafraîchissement de la SDRAM. Réglez sur 2 pour de meilleures performances, revenir à 3 si vos barrettes de RAM ne tiennent pas le coup (plantages suspects).

SDRAM Precharge Control (Enabled / Disabled) :
Permet de choisir si le processeur ou la SDRAM elle-même contrôle la pré-charge de la barrette de RAM. Disabled permet d'avoir un système plus stable au détriment des performances. Donc activez cette option sauf si vous remarquez des crashes bizarres à l'utilisation.

DRAM Data Integrity Mode (ECC / Non-ECC) :
ECC signifie Error Checking and Correction. Ce mode n'est utilisable que sur des barrettes de SDRAM spéciales de 72 bits et permet de détecter et de corriger des erreurs de données. Si vous ne savez pas de quel type sont vos barrettes, c'est certainement qu'elles ne sont pas ECC (on les trouve surtout sur les serveurs).

Read-Around-Write (Enabled / Disabled) :
Permet au processeur d'exécuter les commandes de lecture dans le désordre, comme si elles étaient indépendantes des commandes d'écriture. Si une commande de lecture pointe sur une adresse mémoire dont le contenu est encore dans le cache (et non pas encore écrit dans la SDRAM), la lecture se fera directement dans le cache. L'amélioration des performances est sensible dans ce cas, c'est une option à activer.

System BIOS Shadowing (Enabled / Disabled) :
Recopie le code du BIOS dans la RAM du PC pour accélérer les temps d'accès. Inutile, voire problématique sur les machines modernes, sauf si vous êtes souvent sous DOS. Disabled conseillé.

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software
                Advanced Chipset Features

Bank 0/1 DRAM Timing       SDRAM 8/10ns      Item Help
Bank 2/3 DRAM Timing       SDRAM 8/10ns
Bank 4/5 DRAM Timing       SDRAM 8/10ns      Menu Level  ►
DRAM Bank Interleave       Disabled
Delay DRAM Read Latch      AUTO
MD Driving Strength        Hi
SDRAM Cycle Length         3
Memory Hole                Disabled
PCI Master Pipeline Req    Enabled
P2C/C2P Concurrency        Enabled
Fast R-W Turn Around       Disabled
System BIOS Cacheable      Disabled
Video RAM Cacheable        Disabled
AGP Aperture Size          64M
AGP-4X Mode                Disabled
AGP Driving Control        Auto
x AGP Driving Value        DA
Fast Write Supported       No Support
K7 CLK_CTL Select          Optimal

↑↓→←:Move  Enter:Select  +/-/PU/PD:Value  F10:Save  ESC:Exit  F1:General Help
```



VIA
VT8363
9824CD TAIWAN
12A006501 ©Ⓜ

System BIOS Cacheable (Enabled / Disabled) :
Active que si l'option System BIOS Shadowing est enclenchée, cette fonction permet d'utiliser la mémoire cache L2 du processeur pour encore accélérer les accès au BIOS. Mais n'attendez pas de cette fonction une augmentation des performances, car je vous rappelle que l'OS ne fait pratiquement plus appel au BIOS une fois le PC démarré. Pire, cela gâche la bande passante du cache L2 qui serait plus utile pour traiter des données plus importantes.

Video BIOS Shadowing :
Si activée, la ROM de la carte vidéo est copiée dans une partie de la RAM du PC. On passe alors d'un accès 8-bits XT à celui 64 bits de la SDRAM. Pourtant, le gain de vitesse (à part sous DOS) est nul de nos jours. D'une part car Windows9x, NT ou 2000 n'utilisent absolument plus le BIOS des cartes graphiques mais accèdent directement à leurs processeurs et ensuite parce que ce BIOS est maintenant stocké dans des FlashROM (EEPROM) qui vont largement assez vite. En prime, activer cette option peut provoquer des instabilités du système avec certaines cartes. Bref, DISABLED !

Video BIOS Cacheable (Enabled / Disabled) :
Même problème que pour l'option « System BIOS Cacheable ». Non seulement le gain est nul mais en plus, les risques de crashes sont non négligeables. Disabled !

Memory Hole At 15M-16M (Enabled / Disabled) :
Réserve l'accès de la RAM entre 15 Mo et 16 Mo pour certaines cartes ISA. À désactiver, sauf si vous avez une antiquité capricieuse dans votre PC.

CPU Latency Timer (Enabled / Disabled) :
J'avoue, je sèche, impossible de savoir la fonction exacte de ce nouveau paramètre. Je pense que ça bricole du côté des buffers pour la transaction des données avec le bus PCI. Enabled semble bien fonctionner.

Delayed Transaction (Enabled / Disabled) :
À activer obligatoirement pour répondre aux spécifications PCI 2.1. Le but est qu'un accès sur des bus ISA (lents) ne bloque pas les bus PCI. À ne désactiver que si une carte de votre PC (vieille, a priori) pose problème. Cette option est aussi appelée « PCI 2.1 Compliance » dans certains BIOS.

AGP Graphics Aperture Size :
Permet de définir la quantité de mémoire du PC qui peut être utilisée pour stocker des informations destinées à la carte graphique. À régler sur environ la moitié de votre RAM totale (128 Mo de RAM = 64 Mo pour l'AGP) sans dépasser 128 Mo. L'idéal est d'avoir entre 64 et 128 Mo alloués à l'AGP (donc 128 Mo de RAM dans le PC, minimum).

AGP Data Transfert Rate (4X / 2X) :
Permet de sélectionner le vitesse du bus AGP. Le couple chipset VIA et GeForce oblige assez souvent à se contenter du 2X, mais la perte de performance est quasi négligeable, vu la stabilité que cela apporte. Cette option peut aussi être nommée « AGP-4X Mode ». Dans ce cas, le paramètre Disabled permet de passer en 2X.

AGP Master 1WS Read (Enabled / Disabled) :
Normalement, le bus AGP attend pendant deux cycles d'horloge avant de commencer une opération de lecture. Ce paramètre le force à ne laisser passer qu'un cycle. Permet d'augmenter les performances, mais à désactiver si vous remarquez des effets bizarres dans vos jeux.

AGP Master 1WS Write (Enabled / Disabled) :
Comme la précédente option, mais pour les opérations d'écriture.

USWC Write Posting (Enabled / Disabled) :
USWC signifie Uncacheable Speculative Write Combination. Cette option augmente les performances des PC à base de processeurs de génération P6 (depuis le Pentium Pro donc) et de cartes graphiques qui possèdent un framebuffer linéaire (c'est-à-dire toutes depuis un bon moment). Ça, c'est la théorie. En fait, certaines nouvelles cartes graphiques ne sont pas fans de cette option. À vous de faire quelques tests pour voir ce qui convient le mieux à votre machine.

Spread Spectrum (Enabled / Disabled / Smart Clock) :
Permet de limiter les interférences électromagnétiques (EMI en anglais) du quartz qui génère les cycles d'horloge de la carte mère. Ces EMI peuvent rendre certains PC instables. Dans ce cas, tentez l'option Smart Clock si elle est disponible ou rabattez-vous sur un simple Enabled. Activer cette option quand tout va bien n'est pas non plus une bonne idée. Elle peut provoquer des problèmes avec certaines cartes SCSI, par exemple.



SECTION 5 :
Integrated Peripherals

Onboard IDE-1 / IDE-2 Controller (Enabled / Disabled) :
Permet de désactiver le canal IDE 1 (ou le 2 avec l'option correspondante) si vous n'avez rien branché sur les ports IDE (dans le cas des veinards avec machine 100 % SCSI). Cela permet de récupérer une précieuse IRQ. Les sous-options de ces menus (PIO Mode, etc.) bénéficient généralement toutes d'un paramètre « Auto » que je vous encourage à utiliser.

IDE Prefetch Mode (Enabled / Disabled) :
La fonction prefetch permet d'accélérer les accès disques durs. À activer sauf en cas de carte IDE additionnelle qui ne supporterait pas cette fonction.

Init Display First (PCI Slot / AGP) :
Dans le cas où deux cartes vidéo sont installées dans le PC, cela permet de savoir laquelle sera en charge de l'affichage au démarrage. Quand une seule carte est disponible, le BIOS la détecte automatiquement. À régler tout de même sur AGP si vous n'avez qu'une carte, pour accélérer un tantinet le boot.

USB Controller (Enabled / Disabled) :
Si vous n'avez pas de périphériques USB, vous pouvez désactiver ici le contrôleur dédié pour récupérer une IRQ. À désactiver aussi si vous utilisez une carte USB PCI séparée pour palier aux problèmes du chipset VIA (voir encadré « Les astuces VIA »).

USB Keyboard Support (OS / BIOS) :
Décide du mode de gestion d'un clavier USB. Si vous utiliser le DOS de temps en temps, choisissez BIOS, sinon pas de clavier !

IDE HDD Block Mode (Enabled / Disabled) :
À activer pour accélérer la vitesse de transfert des disques durs. Cela permet au disque d'envoyer les données de plusieurs secteurs à la fois. À moins d'avoir une antiquité de disque, cette option est très utile. Cela dit, Windows NT n'aime pas ce mode de transfert d'après certaines FAQ. Pour éviter toute corruption de données sous WinNT 4, il vaut donc mieux le laisser désactivé. Le problème est résolu dès l'installation du service pack 2. Windows 2000 n'est pas concerné. Les mêmes instructions sont à suivre pour l'option « 32-bit Disk Access ».

Power On Function :
Les options sont ici très différentes selon les cartes mère, mais l'idée est de choisir les moyens de mise en route du PC : souris, clavier (barre d'espace, combinaison de touches, etc.) ou juste le bouton Power du boîtier.

Onboard FDD Controller (Enabled / Disabled) :
Permet de désactiver le contrôleur disquette si vous n'avez pas de lecteur. Encore une fois, l'avantage est de récupérer une précieuse IRQ.

Onboard Parallel Port :
Permet de choisir l'adresse d'entrée/sortie et l'IRQ du port parallèle, voire de le désactiver. Ne pas toucher si vous n'avez pas de problèmes de conflits.

Parallel Port Mode (ECP / EPP / ECP + EPP / Normal (SPP)) :
Le mode ECP est le plus rapide, généralement pratique pour les périphériques « gourmands » style lecteur Zip sur port parallèle. Mais il nécessite une IRQ. Pour une imprimante classique, l'EPP suffira (Enhanced Parallel Port). Une option liée à l'EPP (EPP Mode Select) permet de choisir entre EPP 1.7 et 1.9. Je n'ai trouvé aucune info sur leurs différences, mais le 1.9 marche parfaitement depuis des années pour les dizaines de PC que j'ai bricolé...

```
          CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software
                            Integrated Peripherals

   Onboard IDE-1 Controller    Enabled                   Item Help
   - Master Drive PIO Mode     Auto
   - Slave Drive PIO Mode      Auto                  Menu Level   ▶
   - Master Drive Ultra DMA    Auto
   - Slave Drive Ultra DMA     Auto
   Onboard IDE-2 Controller    Enabled
   - Master Drive PIO Mode     Auto
   - Slave Drive PIO Mode      Auto
   - Master Drive Ultra DMA    Auto
   - Slave Drive Ultra DMA     Auto
   IDE Prefetch Mode           Enabled
   Init Display First          PCI Slot
   USB Controller              Enabled
   - USB Keyboard Support      OS
   IDE HDD Block Mode          Enabled
   Onboard FDD Controller      Enabled
   Onboard Serial Port 1       3F8/IRQ4
   Onboard Serial Port 2       2F8/IRQ3
   - Onboard IR Function       Disabled

 ↑↓→←:Move  Enter:Select  +/-/PU/PD:Value  F10:Save  ESC:Exit  F1:General Help
    F5:Previous Values     F6:Fail-Safe Defaults     F7:Optimized Defaults
```

SECTION 6 :
PnP/PCI Configurations

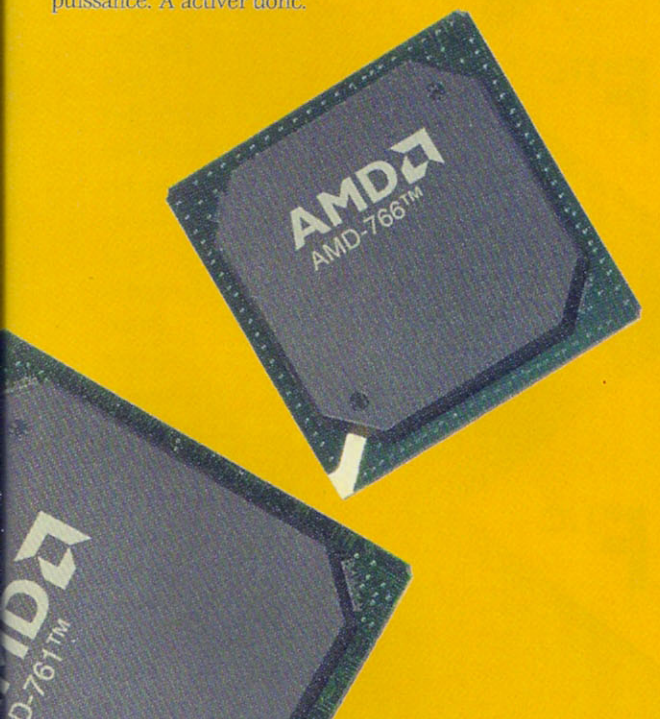
PnP OS Installed (Yes / No) :
Malgré le fait que les OS « modernes » sont censés gérer eux-mêmes les ressources de votre système, je vous conseille de sélectionner No. Le BIOS se chargera alors de la tâche, ce qui est souvent plus pratique. De plus, l'ACPI (gestion de l'économie d'énergie) sous Windows 2000 ne marchera pas si vous optez pour Yes.

Force Update ESCD (Enabled / Disabled) :
Aussi appelée « Reset Configuration Data », cette option permet de forcer la réinitialisation et la re-détection par le BIOS des différentes cartes Plug&Play. Pour info, ESCD signifie Extended System Configuration Data. Cette option est automatiquement re-basculée sur Disabled après le reboot.

Resources Controlled By (Auto / Manual) :
Si le BIOS peut configurer automatiquement vos différentes cartes (choix des IRQ et DMA), il est parfois nécessaire de lui donner un coup de main. C'est surtout vrai si vous utilisez une carte ISA bien vieille et pénible. Dans ce cas, il faudra lui réserver une place en passant en manuel et en réglant l'IRQ / DMA nécessaire sur Legacy ISA.

PCI/VGA Palette Snoop (Enabled / Disabled) :
Seulement utile avec certaines cartes MPEG (par exemple) pour corriger un problème de couleur.

Assign IRQ for VGA (Enabled / Disabled) :
Toutes les cartes graphiques modernes nécessitent une IRQ pour fonctionner correctement et à pleine puissance. À activer donc.





Assign IRQ for USB (Enabled / Disabled) :
Identique à l'option « USB Controller ».

PIRQ_o Use IRQ No. :
Cette fonction et ses petites sœurs (jusqu'à PIRQ_3 Use IRQ No) permet de choisir quelle IRQ est attribuée à quel port PCI ou AGP. Manque de chance, quoi qu'il arrive, il n'y en aura pas assez pour tout le monde, donc regardez bien le manuel de votre carte pour voir comment sont partagées ces IRQ entre les différents slots et périphériques intégrés (USB, contrôle IDE en plus, etc.). Voir encadré « La malédiction des IRQ » pour plus d'infos.

```
CMOS Setup Utility - Copyright (C) 1984-2000 Award Software
                  PnP/PCI Configurations

   PNP OS Installed          No              |      Item Help
   Reset Configuration Data  Disabled        |
                                             | Menu Level    ▸
   Resources Controlled By   Auto(ESCD)      |
 x IRQ Resources             Press Enter     | Select Yes if you are
 x DMA Resources             Press Enter     | using a Plug and Play
                                             | capable operating
   PCI/VGA Palette Snoop     Disabled        | system Select No if
   Assign IRQ For VGA        Enabled         | you need the BIOS to
   Assign IRQ For USB        Enabled         | configure non-boot
   PIRQ_0 Use IRQ No.        Auto            | devices
   PIRQ_1 Use IRQ No.        Auto            |
   PIRQ_2 Use IRQ No.        Auto            |
   PIRQ_3 Use IRQ No.        Auto            |

↑↓→←:Move  Enter:Select  +/-/PU/PD:Value  F10:Save  ESC:Exit  F1:General Help
   F5:Previous Values     F6:Fail-Safe Defaults     F7:Optimized Defaults
```

La malédiction des IRQ

Les IRQ (Interrupt Request Line) pourrissent la vie de la plupart des possesseurs de PC « chargés ». Plus vous avez de cartes dans votre machine, plus vous allez devoir jongler avec l'attribution des IRQ. Certaines cartes refusent en effet catégoriquement de « prêter » leur IRQ à une autre carte. Pourtant, la norme PCI 2.1 est censée résoudre le problème. Théoriquement, toutes les cartes pourraient être sur la même IRQ sans que ça pose de problème. Ben voyons... Ces IRQ servent en fait à envoyer des signaux d'interruption au microprocesseur du PC. Très grossièrement, les cartes en ont besoin pour demander leurs informations ou en envoyer au CPU. Bref, c'est indispensable à la communication des différents composants du PC avec le processeur. Sauf que leur nombre limité (une quinzaine) et la multiplication des périphériques entraînent fatalement des conflits dans les PC modernes. Et les résoudre demande beaucoup de patience. Astuce de base à connaître : ne rien mettre sur le port PCI juste sous le port AGP, sauf si c'est une carte « passive » comme nos bonnes vieille Voodoo2. Aaaah... qu'est-ce qu'elle était bien, la Voodoo2 !

top HARD

Les solutions à base de RAM DDR se font attendre, c'est un fait. Mais bon, vu le prix des 128 Mo de RAM DDR PC2100 (dans les 1 500 francs), je sens que vous allez être encore nombreux à rester sur la SDRAM. Surtout que les prix n'ont pas l'air de vouloir remonter ! Côté chipsets, deux nouveautés sont à surveiller : le KT133A de VIA (avec gestion de l'UDMA 100 intégrée) et le i815EP d'Intel (i815E sans partie graphique). Malheureusement, les cartes mère basées sur ces derniers restent encore rares.

La carte mère

Avec l'arrivée des chipsets DDR, de nombreux nouveaux modèles de cartes vont débarquer. Pour le moment, ça reste encore assez calme. La seule nouveauté bien intéressante sera la sortie de la KT7A chez Abit, équipée de la nouvelle version du KT133 (KT133A) de VIA. Cela dit, il n'apporte pas grand-chose à part la gestion de l'UDMA 100 directement dans le chipset. La KT7A-RAID utilisera toujours un processeur supplémentaire.

Config 1 : Abit KT7 (VIA KT133 / Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 2 : Abit KT7 (VIA KT133 / Socket A), environ 1 200 F TTC

Config 3 : Abit SA6R (i815E, Socket 370) environ 1 500 F TTC, Abit KT7-100 (VIA KT133 / Socket A), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif disposant d'une mémoire flash et utilisant la technologie V90 (en plus, le V92 arrive). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 : ELSA Microlink 56K Interne, environ 250 F TTC

Config 2 : 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 : 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC

La RAM

Les prix continuent de baisser sur la SDRAM. C'est le moment de remplir vos slots avec plein de jolies barrettes 128 Mo de PC133, à moins que vous ne pensiez passer à la DDR prochainement. Mais attention, dans un premier temps, la différence de tarifs entre ces deux technologies va faire mal, vu les prix ultra bas de la SDRAM.

Config 1, 2 et 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz / 133 MHz, de 450 F à 800 F TTC selon les magasins et la marque.

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison (à chaque fois cette phrase me fait sursauter, ndrc), nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont, dans ce cas, le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo, environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 250 F TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces, pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.

Config 1 : 17 pouces Ilyama A702HT environ 2 600 F TTC

Config 2 : 17 pouces Ilyama A702HT environ 2 600 F TTC

Config 3 : 19 pouces Ilyama A901HT ou A902MT, environ 4 500 F TTC

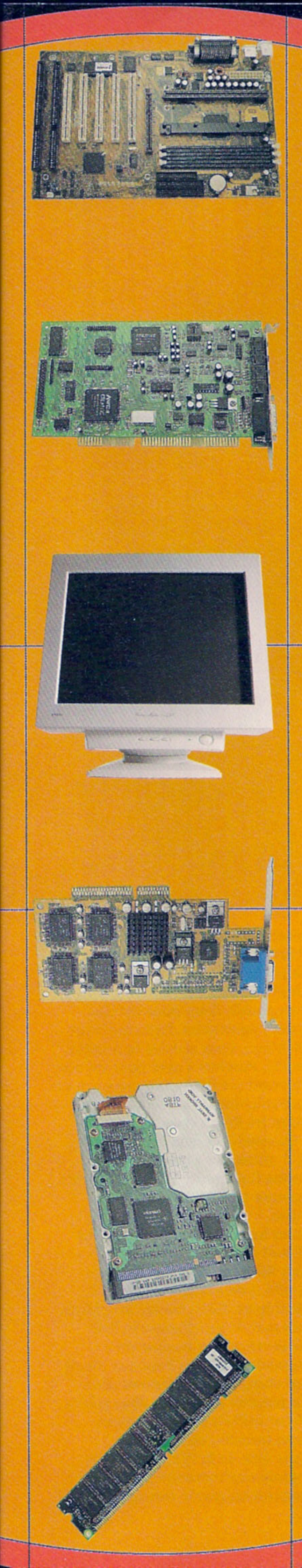
Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD restent beaucoup trop rares.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X / 40X), environ 1 000 F TTC ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE Pioneer 105S (16X / 40X), environ 1 000 F TTC ou lecteur de CD Plextor SCSI 40X, environ 700 F TTC



La carte son

Gana et Fishbone en ont encore fait les frais récemment : rien ne vaut une bonne carte sonore avec des drivers en béton armé et disponibles sous différents OS rapidement pour éviter les plantages. On a beau ne pas aimer les monopoles, il faut bien dire que seul Creative Labs propose actuellement une solution de qualité qui tourne relativement bien avec les différentes versions de Windows et la plupart des OS alternatifs.

Config 1 : SoundBlaster Live! 1024, environ 400 F TTC

Config 2 : SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 800 F TTC

Config 3 : SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité : les disques durs qui sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performances est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 : IBM Desktar 75GXP 30,7 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 300 F TTC

Config 2 : IBM Desktar 75GXP 46,1 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 600 F TTC

Config 3 : IBM Desktar 75GXP 61,4 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 900 F TTC

Le processeur

Toujours dominateur dans le secteur de l'entrée de gamme, le Duron d'AMD fait des heureux, avec maintenant une version à 850 MHz. L'Athlon Thunderbird fait de son côté le bonheur des acheteurs qui s'orientent vers le haut de gamme qui ne dépouille pas votre portefeuille. Que les pro-Intel oublient leurs remarques sur d'éventuels problèmes de compatibilité : il n'y en a pas ! Le seul CPU à oublier, c'est le Celeron qui, même dans sa version 800 MHz sur bus 100 MHz, se fait battre par le Duron de même vitesse.

Config 1 : AMD Duron 700 (socket A), 600 F TTC environ

Config 2 : AMD Athlon Thunderbird 850 (Socket A), 1 300 F TTC environ

Config 3 : AMD Athlon Thunderbird 1,1 GHz (environ 2 200 F TTC) ou Pentium III 850 E FC-PGA (environ 2 500 F TTC)

La carte vidéo

Avec le dossier du numéro 120, la prise de tête pour choisir une carte vidéo devrait être moindre. GeForce2 MX et Radeon SDR en entrée de gamme pour de bonnes performances à un prix raisonnable, GF2 GTS, Radeon DDR et Voodoo5 5500 pour les hauts de gamme. Le prix moyen de ces dernières est alléchant actuellement, mais avec la disparition de 3dfx, le support des drivers reste une question très préoccupante.

Config 1 : Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 2 : Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 100 F TTC

Config 3 : Carte AGP de type GeForce2 GTS (environ 2200 F TTC), Voodoo5 5500 AGP (environ 1 600 F TTC) ou ATI Radeon DDR VIVO (environ 2 500 F TTC)

C'est le Delco

Voilà que les monolithes noirs commencent à apparaître un peu partout sur notre bonne vieille planète (le dernier en date dans un parc de Seattle aux États-Unis). « 2001, L'Odyssée de l'espace » ne donne, hélas, que peu d'indications sur la capacité mémoire du monolithe standard. Mais elle est certainement sidérale. À coup sûr, il y a au moins de la DDR SDRAM là-dedans ! Coïncidence, voici justement la suite de notre mini-dossier spécial mémoires vives... C'EST L'DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Écrivez-nous, le prochain grand bond de l'humanité est pour bientôt.

LA DDR SDRAM

Ce type de mémoire est le successeur des SDRAM actuelles. En fait, il est déjà utilisé par bon nombre des cartes graphiques les plus performantes (NVidia GeForce DDR). Le DDR du nom signifie « Double Data Rate », c'est-à-dire double débit de données. Théoriquement, à la même fréquence, une DDR SDRAM est donc capable de manipuler deux fois plus de données qu'une mémoire SDRAM. En fait, alors qu'une SDRAM classique peut transférer des données une fois par cycle (par exemple, à 100 MHz, le potentiel est donc de 100 millions de transferts), les DDR utilisent à la fois le front montant et le front descendant du cycle de base pour manipuler des données, ce qui double la capacité de transfert de celles-ci (1). Présenté différemment, une mémoire DDR 100 MHz a des performances identiques à une SDRAM classique à 200 MHz. Fondamentalement, les mémoires DDR sont une amélioration des SDRAM. Les fabricants de mémoire se retrouveront en terrain connu d'un point de vue fabrication et équipement de production ; aussi, le niveau de prix devrait rapidement se rapprocher de celui des SDRAM normales. La parenté avec les SDRAM se retrouve dans le format des barrettes mémoire DDR. La taille est identique. Il s'agit toujours d'un format DIMM, mais le brochage n'est pas le même que pour les SDRAM normales (184 contacts contre 168 pour les SDRAM) et ces nouvelles barrettes n'ont plus qu'une seule encoche sur le connecteur (2 pour les SDRAM) ; impossible donc de les employer en remplacement direct de vieilles SDRAM, d'autant que les tensions d'alimentation sont différentes (la DDR utilise du 2.5 volts contre du 3.3 pour la SDRAM simple). Actuellement, il existe deux types de DDR SDRAM : les PC-1600 et les PC-2100 (2). Il s'agit de deux mémoires 64 bits chacune, les DDR PC-1600 sont prévues pour fonctionner sur un bus mémoire DDR à 100 MHz et les PC-2100 sur un bus DDR à 133 MHz. On obtient donc une bande passante (3) de (100 MHz X 2 X 64 bits) = 1.6 Goctets décimaux ou 1.49 Moctets/sec réels pour la PC-1600, et de (133 X 2 X 64) = 2.128 Go décimaux ou 1.98 Go/sec réels pour la PC-2100.

LA RDRAM

En réponse au problème de disproportion grandissante de vitesse entre CPU et mémoire vive, Intel, associé à la société Rambus, a mis au point une solution différente et incompatible avec la mémoire DDR SDRAM : la mémoire RDRAM (aussi appelée Rambus DRAM, Concurrent RDRAM ou Direct RDRAM) et basée sur une technologie propriété de Rambus (4). Tout comme la mémoire DDR SDRAM, la RDRAM utilise le double débit de données. En revanche, l'accent a été mis ici sur une fréquence de fonctionnement élevée (400 MHz en double débit pour les plus rapides (PC800), soit l'équivalent d'une mémoire simple débit à 800 MHz). Pour réduire le nombre de pins et les prix (5), Rambus a opté pour un bus de données plutôt étroit (16 bits) mais associé à un protocole de communication très évolué. Le bus mémoire supportant les RDRAM est appelé « Direct Rambus Channel », et étant donné sa fréquence élevée, il utilise des « bouchons » électroniques appelés Continuity RIMM (CRIMM) par Intel, pour occuper tout connecteur mémoire non utilisé.
Actuellement, seules les cartes mère employant des chipsets Intel sont à même d'utiliser les barrettes format RIMM (RDRAM Interface Memory Module, pfff...) de RD RAM. Pour les Pentium III, le chipset i820 a essuyé les plâtres des débuts avec pas mal de problèmes ; le i840 semble plus fiable et efficace et dispose de 2 « Canaux Directs Rambus » ; l'i850 (2 canaux aussi) est en revanche un chipset exclusivement dédié aux Pentium 4. Le nombre de canaux disponibles a son importance car utilisés simultanément, les performances en transfert de données s'ajoutent (2 canaux avec de la RD RAM PC800 se comportent comme une mémoire simple débit à 1 600 MHz !). Remarquez que le concept RDRAM

NOTES :

(1) - Les machines à base d'Athlon ou Duron utilisent le principe du DDR entre le CPU et le chipset (bus frontal 100 MHz DDR équivalent à un bus classique à 200 MHz) depuis le début, mais le rajout d'un vrai bus mémoire DDR est très récent. Jusqu'à fin 2000, la mémoire vive employée était de la SDRAM PC100 ou PC133 normale. Il n'y a qu'avec les dernières générations de cartes mère basées sur les chipsets AMD760 ou l'Ali Magick 1, que vous pourrez employer des DDR SDRAM PC1600 ou PC2100. D'autres nouveaux chipsets DDR doivent encore voir le jour (VIA Apollo KT266, Micron Mamba, SIS 735), ce qui nous promet une pléthore de cartes mère supportant les DDR dans un avenir très proche. Notez que sur les premiers chipsets DDR Athlon, la fréquence bus système est couplée à la fréquence bus mémoire. Ce qui implique l'utilisation des derniers CPU AMD, prévus pour un bus frontal DDR 133 MHz pour pouvoir employer de la DDR SDRAM à 133 MHz (PC-2100). Par exemple, un Firebird 1.2 Giga-133 fonctionne alors avec un multiplicateur X 9, au lieu de X 12 pour un processeur 100 MHz. Avec les CPU un peu plus anciens, prévus pour un bus frontal 100 MHz, il faut utiliser la mémoire DDR à 100 MHz (PC-1600). Nul doute que ces nouvelles possibilités intéresseront les amateurs de surcadençage !
- Les utilisateurs de CPU Intel ne seront pas oubliés pour autant. Des cartes mère pour processeurs Intel avec DDR SDRAM seront contrôlées par des chipsets d'origine VIA (Apollo Pro 266) et consorts. Quant à Intel, qui avait initialement fait le choix exclusif de la technologie mémoire concurrente (RD RAM) pour ses machines, il semble que, échaudé par la série d'ennuis des premiers chipsets dédiés RDRAM (instabilités en cas d'utilisation des 3 emplacements mémoire sur les cartes mère à base de i820 et autres avanies), il y ait en prévision un chipset pour PIII (i830 Almador) probablement capable d'utiliser les DDR SDRAM. Intel n'abandonne pas pour autant les RDRAM ; preuve en est la sortie du Pentium 4, dont toutes les incarnations actuelles utilisent de la RDRAM.

(2) D'autres modèles suivront ultérieurement, comme la DDR SDRAM PC-2600 pour bus mémoire à 166 MHz, par exemple.

(3) Pour les mémoires synchrones, la bande passante est égale à la largeur de la connexion au bus de données multipliée par la fréquence de fonctionnement (voir Delco Joy 122). Notez que dans la première partie du dossier mémoire vive, en ce qui concerne les bandes passantes des diverses mémoires, les valeurs données sont comptées en Mégas valant 1 million d'octets et en Gigas 1 000 millions. En effet, comme pour les disques durs, les fabricants de mémoire ont l'habitude d'utiliser cette notation pour gonfler un peu les capacités apparentes de leur matériel. Avec des « vrais » mégaoctets (1 024 Kilo-octets de 1 024 octets de 8 bits), on obtient évidement des valeurs sensiblement inférieures. Une SDRAM 64 bits à 66 MHz dispose alors d'une BP d'environ 504 Moctets/sec. De même, une SDRAM PC100 aura une BP d'environ 763 Mo/sec (au lieu de 800 avec des millions décimaux). Une SDRAM PC133 aura une BP d'environ 1 015 Mo/sec soit 1 015 Goctet/sec et le cache L2 d'un Athlon 1 GHertz aura une BP d'environ 8.38 Go/sec. Pour pinailler jusqu'au bout, il faudrait aussi tenir compte du fait que les fréquences réelles de bus ne sont pas toujours les valeurs entières utilisées par commodité. Exemple : un bus 66 MHz est dans la réalité du 66.666... MHz (BP SDRAM environ 508 Mo/sec) et le bus 133 fonctionne à 133,333... MHz (BP environ 1 017 Mo/sec).

(4) Tout fabricant de RDRAM doit donc verser des « royalties » à Rambus pour produire ces mémoires, ce qui n'est pas le cas des DDR SDRAM dont la mise au point résulte d'un travail commun de toutes les sociétés d'électronique concernées (Micron, Nec, Samsung, etc.) sous l'office du JEDEC, un organisme de normalisation international pour l'électronique.

(5) L'aspect prix n'a pas été une franche réussite jusqu'à présent, bien que la situation semble en voie d'amélioration.

Monolithe : cf. article LAtimes, http://www.latimes.com/news/nation/20010104/to00000862.html

peut utiliser jusqu'à 4 canaux, bien que les chipsets actuels n'en proposent que deux. Ce qui nous amène aux performances théoriques : Il existe actuellement trois types de RDRAM : les PC600, PC700, PC800. Les PC600 auront un débit théorique max de : 16 bits X 266 MHz X 2 = 1.064 Go/sec décimal ou 1 Go/sec réels. La RDRAM PC700 de : 16 bits X 356 MHz X 2 = 1.424 Go/sec décimal ou 1.33 Go/sec réel. Quant à la RDRAM PC800 : 16 bits X 400 X 2 = 1.6 Go/sec décimal ou 1.49 Go réel. Notez que les PC700 sont prévues pour le chipset i820 ; si utilisées sur une carte mère i840, elles fonctionneront comme des PC600.
En utilisation « double canal », il suffit de doubler la valeur pour avoir un ordre d'idée des performances du système mémoire (au maximum 3.2 Go/sec avec 2 canaux PC800). Les modules PC600 ne fonctionnent pas à 300 MHz comme on pourrait l'imaginer, mais bien à 267 MHz. Les RDRAM sont dotées d'un connecteur de 184 pins et nécessitent une alimentation de 2.5 V pour fonctionner. Si l'on excepte le mode « double canal PC800 », ces mémoires font approximativement jeu égal avec les DDR SDRAM, mais... elles présentent un temps de latence nettement plus important. La latence est le délai entre la demande de données du processeur à la mémoire, et le moment où cette dernière fournit la donnée. Plus les temps de latence sont faibles, plus la mémoire peut travailler à un rythme soutenu. Le temps de latence handicape d'autant plus une mémoire, que le nombre de requêtes de données est important ; en revanche, dans les applications nécessitant de charger « d'une seule pièce » de gros blocs de données, un grand temps de latence mémoire peut être négligeable.
Si l'on compare sérieusement les deux technologies, force est de constater que les DDR SDRAM présentent un peu plus d'avantages que les RDRAM (moindre latence, meilleur rapport prix/performances, standard non propriétaire...), mais il faut également compter avec la puissance et l'expérience d'Intel, tout à fait capable de corriger les erreurs initiales (rappelez-vous du lancement du Pentium 60).

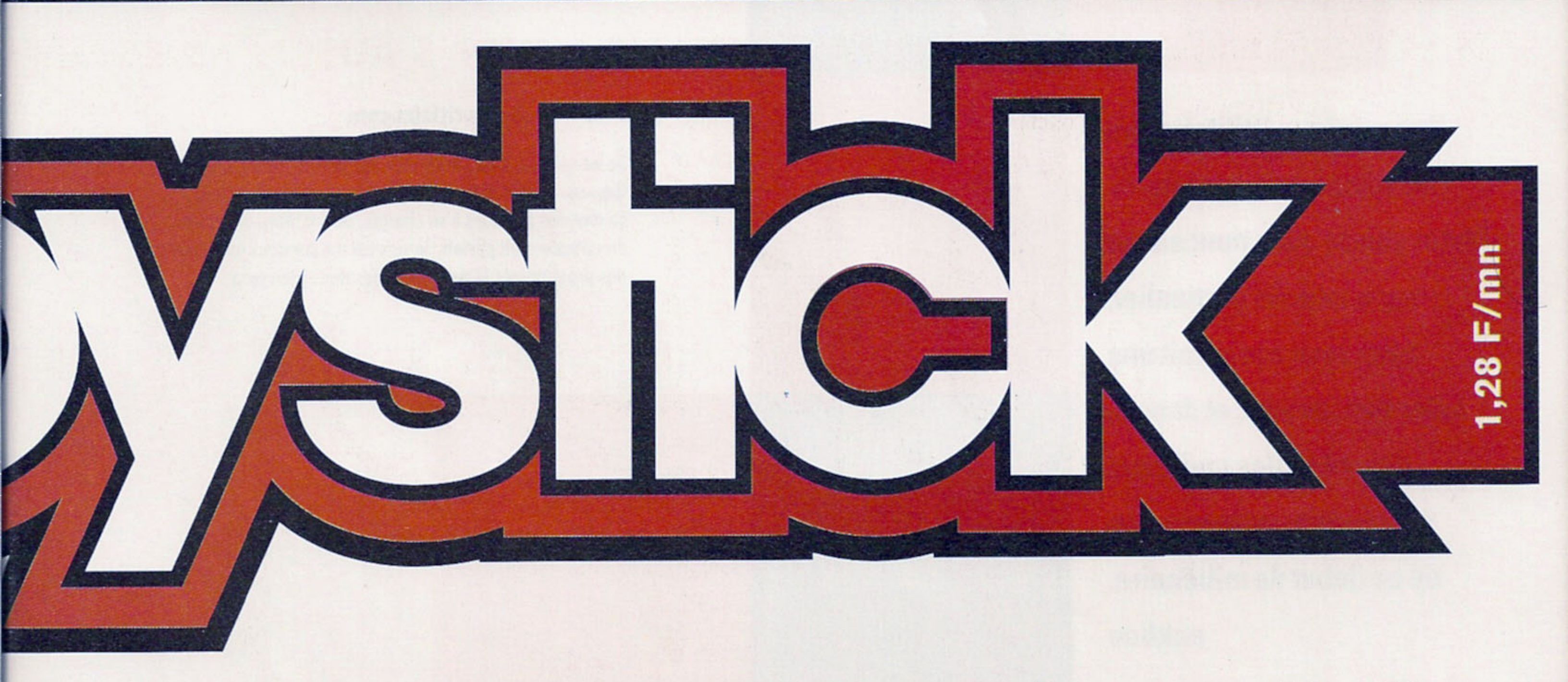
ACHETER UN DURON OU UN CELERON

Vous êtes quelques-uns à vous poser cette question. Pendant longtemps, le Celeron était le roi du rapport prix/performances, mais le Duron a nettement repris la couronne. D'un point de vue fréquence, le Celeron n'utilise qu'un bus système et mémoire à 66 MHz (unique exception : le nouveau C800 qui vient enfin de passer officiellement à 100 MHz), là où son collègue dispose d'un luxueux bus système à 100 MHz double débit et un bus mémoire à 100 ou 133 MHz avec les cartes mère courantes, en attendant les cartes mère qui utiliseront de la mémoire DDR SDRAM. D'un point de vue cache mémoire intégré, le Duron devance également le Celeron actuel avec un cache L1 de 128 Ko associé à un cache L2 intégré de 64 Ko à fréquence processeur, à comparer aux 32 Ko L1 + 128 Ko L2 à fréquence processeur du Celeron. Du point de vue virgule flottante, l'architecture du Duron est bien supérieure à celle du Céleron car il utilise la même conception que l'Athlon (3 unités pipelinées d'exécution, contre une pour le Celeron). En fait, le Celeron fait vraiment pâle figure, puisqu'un Duron 650 ou 700 est aussi puissant, voire plus puissant, qu'un Celeron 800 dernier cri. D'un point de vue financier, les Duron sont également plus abordables que les processeurs Intel. Le seul point qui restait à l'avantage du Celeron était la disponibilité de cartes mère économiques, mais ce début d'année devrait voir l'arrivée de nouvelles offres bien moins onéreuses (carte graphique et son intégrée...) pour le Duron. Actuellement, vous n'avez que très peu de raisons objectives d'acheter un PC à base de Céleron.


3615 jo
Astuces & soluce

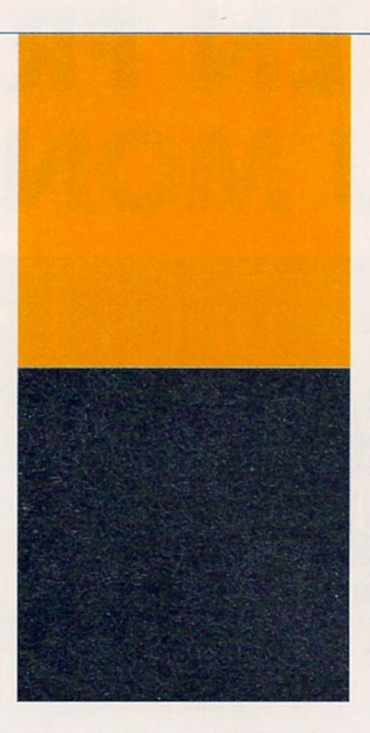
DE DONNÉES EN FRANÇAIS
SOLUTIONS AU MONDE !

IP TROOPERS – ZEUS – DEUS EX – TIMES OF
RAIDER 5 – STUPID INVADERS – NO ONE
HOMEWORLD & HOMEWORLD CATACLYSM –
1 & 2 – TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – ESCAPE
& MAGIC 8 – WIZARDS & WARRIORS – DIABLO 2
ÉGYPTE 2 – AGE OF EMPIRES II : CONQUERORS
ALERTE ROUGE 2 – DE SANG FROID – SUDDEN
AL FAKK 2 – STAR TREK… – DINOSAURES –
S – METAL GEAR SOLID – THE SIMS – HALF-LIFE
IGHT & MAGIC 7 – FIFA 2001 – SCREAMER 4X4 –
FOR SPEED : PORSCHE 2000…

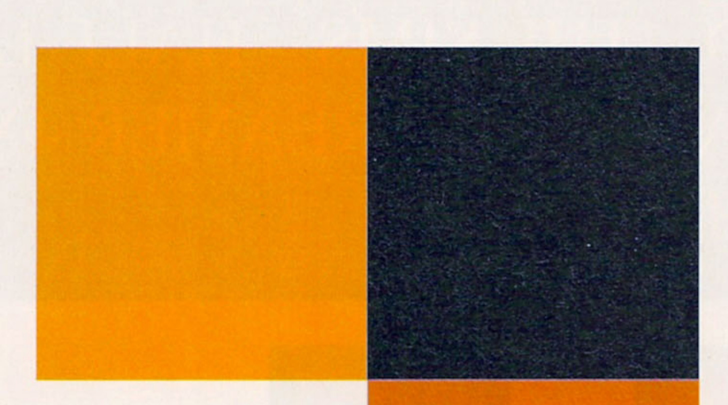


de jeux vidéo PC





UTILITAIRES



Une rubrique Utilitaires un peu fourre-tout ce mois-ci. Plutôt que de nous concentrer sur un thème particulier, nous vous avons fait une sélection, en vrac et dans le désordre, des meilleurs sharewares et freewares de ce début de millénaire.

ackboo

Netcaptor

Site Web : www.stilesoft.com

Alors voilà, c'est simple, si vous ne devez installer qu'un seul utilitaire ce mois-ci, installez Netcaptor. C'est un petit programme très léger qui utilise le même principe que Neoplanet ; il vient se mettre en surcouche à Internet Explorer, mais au lieu de rendre l'interface skinable comme Neoplanet, il permet d'organiser toutes ses fenêtres de navigation dans une barre d'onglet. Dit comme ça, ça ne doit pas avoir l'air très sex, mais croyez-moi, ça permet de surfer comme une brute sur trente sites à la fois sans se prendre la tête à jongler avec les nombreuses fenêtres Internet Explorer. Mieux encore, NetCaptor introduit une nouveauté : les Captorgroups. Tenez, par exemple, je vais visiter chaque jour tous les sites consacrés à la jeune chanteuse Alizée, pour connaître son actualité et les dates de ses prochains passages télé. Plutôt que de les lancer un à un par le menu des Favoris, j'ai crée un Captorgroup « Alizée Forever », et hop, en un seul clic, ça ouvre toutes les adresses en même temps, chacune venant prendre sa place dans un onglet et se chargeant dans une tâche séparée. Merveilleux. Pour les surfeurs avertis et les fans d'Alizée, c'est l'utilitaire ultime. Si vous préférez Britney, ça marche aussi.



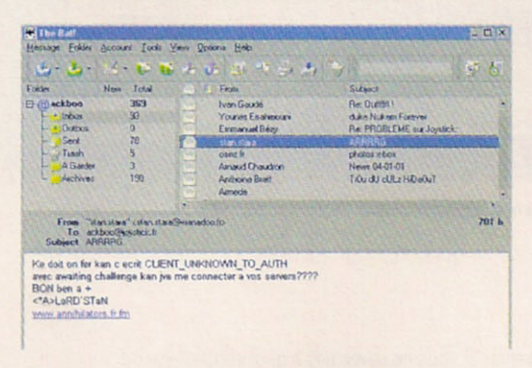
Netcaptor existe en deux versions. La version normale est gratuite mais affiche des pubs très discrètes dans la barre de titre. La version Pro dégage les pubs et coûte 20 dollars (environ 140 francs).

The Bat!

Site Web : www.ritlabs.com

Je ne sais pas vous, mais moi, j'ai jamais aimé Outlook Express. C'est mal fichu, il manque plein de fonctions, ça met des plombes à se charger, beurk. Dans ma quête du client e-mail parfait, je suis tombé sur deux extrêmes : des programmes légers et rapides mais bien trop

minimalistes, ou des softs bourrés de fonctionnalités, mais dont la plupart sont inutiles (genre e-mails vocaux, ou e-mails vidéo, qu'est-ce qu'on s'en cogne...). Arrive alors The Bat, et la Lumière descend du Ciel, avec des chœurs en fond sonore. Rapide, simple à utiliser, et disposant en même temps de fonctions avancées comme la gestion des comptes multiples, un carnet d'adresses, la possibilité de créer ses propres gabarits d'e-mail ou de filtrer la réception, c'est à mon humble avis le meilleur programme dans sa catégorie.

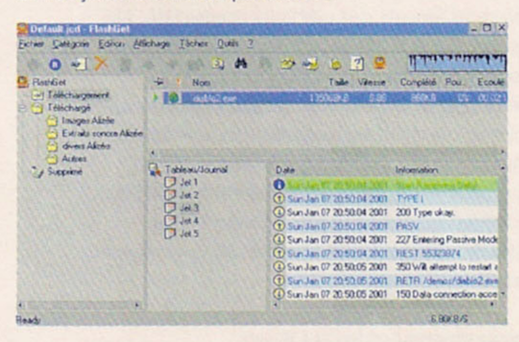


La version démo est limitée à 30 jours. Au-delà, il faudra débourser environ 20 dollars pour acheter la version complète.

Flashget

Site Web : www.amazesoft.com

Tentons de répondre à une des questions métaphysiques les plus importantes de la vie d'un internaute moyen : « Quel est le meilleur programme de téléchargement ? » Après moult bancs d'essais réalisés à la rédaction, le verdict est sans appel : c'est FlashGet qui remporte la palme (non c'est pas vrai, le mieux c'est celui que j'utilise ! ndrc). Il est plus pratique à utiliser lorsqu'il s'agit de récupérer de multiples fichiers à la fois, s'avère plus rapide que ses concurrents, il dispose d'outils bien utiles comme l'Explorateur de Site qui permet de récupérer tous les liens d'une page en quelques clics, et d'un système pour organiser les fichiers après leur téléchargement en les envoyant directement dans leur répertoire. Évidemment, il permet de faire du « Resume » de fichier en cas de download interrompu, il sait commencer et terminer les téléchargements à des heures programmables, et il a même le bon goût d'être en français. Ne cherchez pas ailleurs.

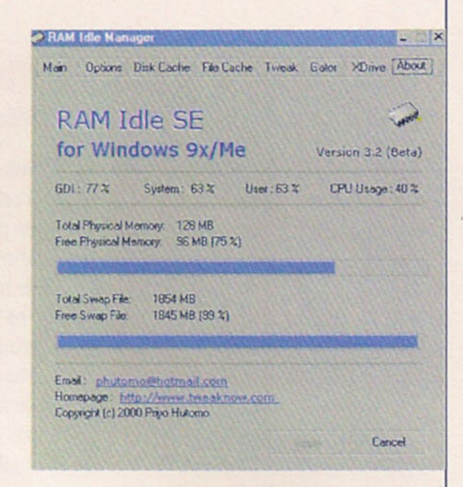


La version gratuite comporte une bannière de pub pas bien gênante, la version sans pub coûte 15 dollars (environ 100 francs).

RAM Idle

Site Web : www.tweaknow.com

Juste après le démarrage, Windows 98 est toujours rapide. Les programmes se chargent vite, rien ne freeze, on sent que le disque dur respire comme s'il était à la campagne. Et puis au bout de quelques heures, après avoir lancé une bonne vingtaine de programmes ou de jeux différents, c'est l'horreur. Pour retrouver en permanence cette sensation du « juste après le boot », installez donc RAM Idle. Ce programme tourne très discrètement en tâche de fond, sans bouffer aucune ressource, et il s'occupe de libérer la RAM quand celle-ci n'a pas été évacuée correctement par le soft ou le jeu qu'on vient d'utiliser, ce qui arrive très souvent lorsque le programmeur est une truffe. Windows 2000 sait faire ce genre d'opération tout seul, mais sur cette feignasse de Windows 98, n'hésitez pas à l'installer, on sent très nettement la différence.



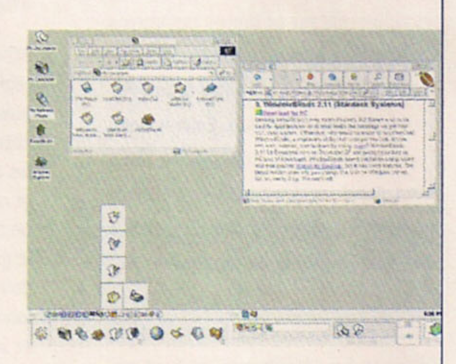
RAM Idle est un freeware.



DesktopX

Site Web : www.desktopx.net

DesktopX est le produit phare de Stardock, une société spécialisée dans les utilitaires-qui-rendent-Windows-joli. Vous connaissez Litestep ? Bon, bah DesktopX permet de faire à peu près tout ce que fait Litestep, mais sans avoir à mettre les mains dans le cambouis. Pas de configuration en mode texte, pas de commandes à apprendre, pas de fichiers système à modifier, tout se fait graphiquement et assez intuitivement. Même le débile de base devrait pouvoir se faire sa petite interface graphique personnalisée avec de beaux icones qui bougent dans tous les sens dès qu'on clique dessus. Sur le site de Stardock (www.stardock.net) ou sur www.skinz.org, vous trouverez des tonnes d'icones, d'objets ou de thèmes complets parfois magnifiques à télécharger. À essayer absolument.

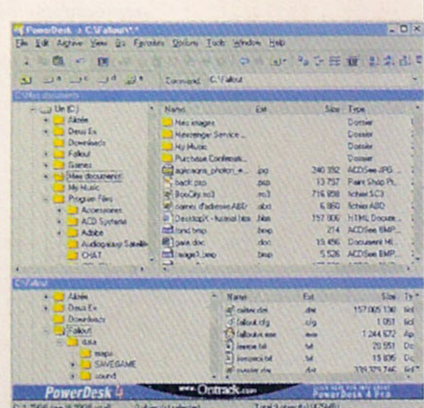


La version 0.50 est gratuite. Les versions suivantes coûtent environ 20 dollars (140 francs). Object Desktop, qui comporte DesktopX ainsi qu'une foule d'autres utilitaires pour embellir Windows (Icon Packager, Windowblinds, ControlCenter...), coûte 50 dollars (environ 350 francs).

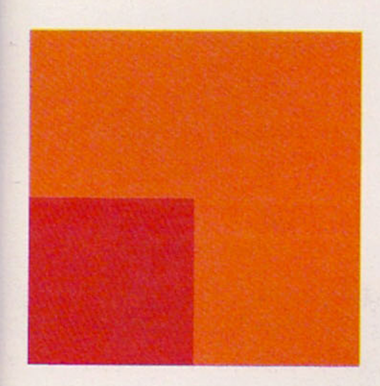
Powerdesk

Site Web : www.mijenix.com

L'Explorateur de Windows, ça va pour Tata Janine qui ne sort jamais de son répertoire « Mes Documents », mais dès que l'arborescence devient un peu compliquée, qu'on doit manipuler beaucoup de fichiers, il faut quelque chose de plus sérieux. Powerdesk est une sorte d'Explorateur++ qui rajoute une tonne de fonctions pour simplifier la vie lorsqu'on furète sur le disque dur : gestion des répertoires favoris, double affichage de l'arborescence pour déplacer les fichiers plus rapidement, une tonne de barres d'outils, et même la gestion intégrée des fichiers zip.



Powerdesk est un freeware. Une version Pro existe ; elle coûte 20 dollars et rajoute quelques fonctionnalités moyennement utiles comme l'accès au FTP.



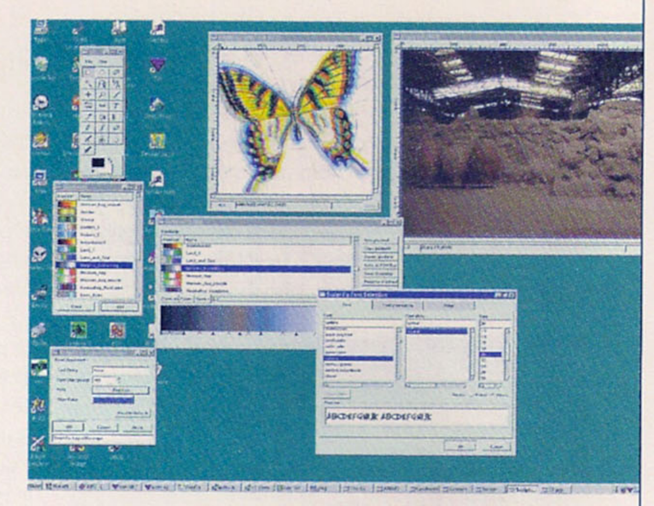
STAR OFFICE

Il me reste un peu de place sur cette page, je vais donc en profiter pour vous parler de Star Office. Star Office, édité par Sun, est un concurrent à Microsoft Office. Il comprend un traitement de texte, un tableur et toutes les autres applications bureautiques courantes, avec assez de fonctionnalités pour satisfaire 99 % des utilisateurs. Évidemment, il est entièrement compatible avec Word, Excel, etc. Mais le plus beau, c'est que les 150 mégaoctets de Star Office sont gratos et disponibles sur le Net (www.staroffice.com). Pour ceux qui ne veulent pas exploser leur facture France Télécom en téléchargeant tout ça, sachez que le Hors-Série DVD Joystick, actuellement en kiosque, inclut – entre autres merveilles – la version complète de Star Office. Oui, ça ressemble à mort à de la pub.

The Gimp

Site Web : www.gimp.org/win32

Voici la meilleure chose que le monde Linux ait apporté à celui de Windows. The Gimp est à l'origine un programme développé pour le célèbre OS alternatif, afin de pallier le manque d'applications graphiques de haut niveau sur cette plate-forme. Maintenant que The Gimp existe sur Windows, pourquoi le conseiller alors qu'il existe déjà d'excellents logiciels ? C'est simple, The Gimp est totalement gratuit. En termes de fonctionnalités, il n'arrive pas au niveau des applications les plus coûteuses comme Photoshop ou Picture Publisher, mais il n'a rien à envier à un logiciel commercial comme Paint Shop Pro (qui coûte tout de même 400 balles).



The Gimp est super-gratos.

RegCleaner

Site Web : www.jv16.org

Attention, RegCleaner n'est pas un programme destiné aux débutants. Si vous ne savez pas à quoi sert la base de registre de Windows, circulez, y a rien à voir, et n'installez surtout pas cet utilitaire. Bon, maintenant qu'on est entre p0wEr-Us3rZ de la mort, expliquons pourquoi RegCleaner est très pratique. Avant, pour nettoyer la base de registre des entrées obsolètes, il y avait la méthode artisanale : on lance Regedit, on fait un F3 et hop, on efface à la main toutes les entrées correspondant à un logiciel. Pas très pratique, surtout qu'on se perd vite dans les HKEY_CURRENT_BIDULE et compagnie. Avec RegCleaner, la base de registre est présentée de manière plus simple, plus graphique ; on a directement sous les yeux toutes les entrées classées par logiciel. En deux ou trois minutes, on peut ainsi faire le grand ménage dans sa base de registre, en cochant ce qu'on veut effacer. Il existe en prime des outils permettant de nettoyer automatiquement la base, de la sauvegarder en cas de pépin et même de désactiver les programmes qui se lancent en douce au démarrage. Un outil indispensable pour ceux qui souhaitent entretenir correctement leur machine et éviter ainsi de devoir réinstaller Windows à chaque fin de trimestre parce qu'il met une demi-heure à booter.

Regcleaner est un freeware.

WinAce

Site Web : www.winace.com

Winzip, c'est sympa, mais dès qu'on tombe sur des formats de compression un peu moins répandus que le zip (euh, plus rare ? ndrc) il faut un autre programme. Alors plutôt que d'installer WinZIP pour les fichiers ZIP, puis WinRAR pour les fichiers RAR, puis WinTruc pour les fichiers Truc, installez donc tout de suite WinAce, et vous serez certain de pouvoir lire les fichiers quel que soit leur format de compression. WinAce gère les classiques ZIP, RAR, ACE, CAB, ARJ, et même les formats plus exotiques comme LHA, ARC, ou encore TAR et GZIP, très utilisés par les linuxiens. Le tout s'exécute avec une interface au poil (comme celle de WinZIP, avec quelques fonctionnalités en plus et une meilleure navigation) et une rapidité exemplaire. Notez d'ailleurs que le format ACE est le plus performant, car il sait changer son algorithme de compression en fonction du type de fichiers. Le gain de place peut ainsi atteindre 20 % par rapport à une compression au format zip.

La version shareware est limitée à 30 jours. Au-delà, il faut acheter la version complète qui coûte 25 euros (environ 150 francs).

Offre d'Abonnement

Abonnez-vous !

Votre joystick

Pour 24 F

Au lieu de 38 F

C'est possible



1 MAGAZINE
+ 2 CD-ROM PC
+ 1 BOOKLET SOLUCES

CHAQUE MOIS !

11 numéros par an

259 F seulement

au lieu de 418 F(1)

B U L L E T I N   D ' A B O N N E M E N T

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n^os) pour **259 F** seulement au lieu de 418 F(1), soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire
n° : ....
Date d'expiration : ....

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
.... Code postal : ....
Ville : ....
Date de naissance : .... 19 ....
e-mail :
Signature obligatoire :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n^os) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

KPS23



Billou RoPer dit presqUe touT

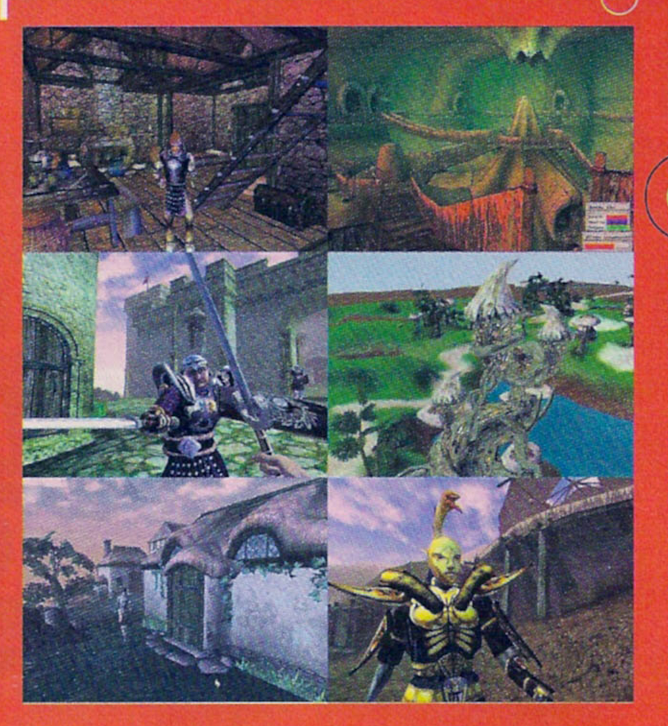
Lors d'une interview donnée au site de Diablo Happy, Bill Roper ouvre sa gueule sur l'add-on tant attendu de Diablo II. On y apprend quelques trucs de plus, conjointement au reportage de Wanda du mois dernier. Morceaux choisis : Contrairement à ce que certains croyaient, l'extension ne modifiera en rien les terrains déjà existants sur le jeu de base mais rajoutera bel et bien ses propres terrains. On trouvera des NPC, en fait des barbares qui seront là pour faire la chasse à Baal. Même s'il sera impossible de s'adjoindre leurs services, une quête permettra d'en engager quelques-uns à l'occasion. Le druide qui, on vous le rappelle, se transformera en ours ou en loup ne pourra pas jeter de sorts sous cette forme, mais en revanche se servir de compétences aux doux noms de « rage » (loup) ou de « griffes de feu » (ours). J'en frémis d'avance. Sous cette forme, il pourra aussi invoquer d'autres familiers. L'assassin lui, possédera deux champs de compétences dans le domaine des arts martiaux. Dans cet add-on, on trouvera aussi de nouvelles gemmes à incruster dans les objets. Ces derniers voient d'ailleurs leur liste étendue.





ce sOiR, sur TF1

Signe des temps : à l'occasion du Lan Arena 5, le site de Télérama online publie un petit lexique francais/quaker au http://www.telerama.fr/culturama/ftp/multimedia/jeux/arena/mots.asp?fr=1#. C'est interactif dans le sens le moins noble du terme et on y apprend quelques éléments méconnus de vocabulaire. Ainsi, fragger signifie « faire des cadavres », straffer, « faire des grands sauts en l'air » ; (une) mod RA3 est un « tableau choisi pour la compétition » ; le lamer « est un joueur qui fait traîner la partie pour gagner au temps ». Tiens, j'en ai autant appris en lisant ce petit lexique qu'en trois ans de Quake. Comme quoi, la culture ne tient qu'à bien peu de choses.



L'aNnée prochaine à Bethesda

Et hop, six nouveaux screenshots pour le jeu Morrowind qui, je vous le rappelle, est le RPG le plus attendu par toute l'équipe de ce magazine en tant que suite de l'inégalable Daggerfall. Faut dire qu'on aura bien peiné avant même de voir le développement de ce titre commencer, Bethesda ayant sorti une bonne poignée de jeux inutiles tels que Redguard, Battlespire, ainsi que l'infâme X-cars. Morrowind est devenu le projet principal du développeur et figure en tête de ce qu'il convient d'appeler le Top 3 du role player qui comprend aussi Dungeon Siege et Neverwinter Nights dans son escarcelle.

NeT NEwS

JE VEUX UN ELITE ONLINE ! RHHAA, QUAND ON LIT LES CARACTÉRISTIQUES D'EVE, ON A DU MAL À PATIENTER JUSQU'AU BÊTA-TEST. ÉGALEMENT AU SOMMAIRE DE CETTE RUBRIQUE RÉSEAU, STARFLEET COMMAND, LINEAGE ET NO ONE LIVES FOREVER. DE QUOI SE RÉCHAUFFER POUR LES LONGUES SOIRÉES D'HIVER.

iansolo@joystick.fr





casquE à corNes

A ceux qui croient encore que Half-Life est capable de recréer des ambiances médiévales ou Renaissance : rendez-vous au http://www.pvkmod.net/sshots.html pour jeter un coup d'œil sur le site de Pirate, Vikings and Knights. Le principe est assez simpliste : les pirates ont des mousquets, les chevaliers des tas de problèmes œdipiens, et les Vikings une épée et un casque à cornes. Les modèles et les niveaux valent plutôt le détour.



Qu'est-ce que tu fais pour les vacances ?

télex

Pour les fans d'UT :
www.link2klans.com
http://leagues.barrysworld.com/BWUTL/CTF.shtm.
http://www.french-ut-league.fr.st/
http://unrealfr.n3.net/

Un webring de sites francophones consacrés aux sympathiques Rogue Spear, Rainbow 6 et consorts :
http://nav.webring.yahoo.com/hub?ring=roguespearfr&id=1&hub

Pour ceux qui attendent Arcanum avec impatience :
http://www.arcanum.fr.st
http://arcanum.goa.com

Encore et toujours de nouveaux mods Half-Life :
Un mod médiéval :
www.questofdeus.com
Un mod basé sur Space Hulk :
http://perso.wanadoo.fr/space.hulk/
Un clip sur un futur mod :
http://planetemod.altajeux.com/earths/Download/trailer.exe

Un site consacré au futur Tribes 2 :
http://www.tribesattack.com

Dans la famille des mods Quake 3 :
Un mod basé sur l'univers du Seigneur Des Anneaux :
http://www.quakexpert.com/middlearth/uk/ftp/divers/Middlearth_screen.zip
Un mod Star Wars :
http://www.quakexpert.com/jediknight2/

Et maintenant, sans les mains, un mod pour Heroes 3 :
http://www.multimania.com/modhomm3/

La relève d'EQ et d'Asheron's Call ?
http://www.artifact-entertainment.com/horizons/

Un tournoi en ligne sur The Conquerors. Les infos au :
http://www.winplayers.com



Le site de Gamespy vient de faire la première interview de Richard Garriott depuis son départ d'Origin. On y apprend pêle-mêle qu'il va bien, qu'il pense que les nouvelles générations de consoles auront un impact sur le succès ou l'échec des jeux PC, qu'il admire toujours autant Sid Meier et Bill Budge (du temps de l'Apple II), qu'il revient d'un safari en Afrique, et de Russie, où il a suivi un stage d'entraînement de cosmonaute, qu'il a plongé pour voir l'épave du Titanic, et que l'an prochain, il prévoir de faire un voyage en sous-marin sous le pôle Nord. Voilà qui devrait répondre à la double question « Richard Garriott a-t-il mis de l'argent de côté pour sa retraite ? » et « Qu'est-ce que fera Lord british l'été prochain pour les vacances ? ».

H&D & STW, du nouveau

Lors d'une interview donnée à propos de Hidden and Dangerous II, Thomas Pluharik a révélé que le jeu multijoueur de ce nouveau volet représentait au moins 40 % du jeu. On y trouvera aussi des modes qui manquaient cruellement au premier. Parmi ceux-ci, le Deathmatch, le mode Coopératif, mais aussi du Capture the flag et du King of the hill. De plus, chacun de ces modes sera subdivisé en trois sous-modes. Dans le même ordre d'idée : la possibilité de jouer en solo les niveaux modifiés. L'an dernier, nous avions passé un moment extrêmement fun Fishbone, Ian, Kika et moi, sur ce jeu que tout condamnait aux oubliettes (enfin surtout les 12 000 bugs dont souffrait la version commerciale). Autres revenants, Mongol, l'add-on pour Shogun : Total War, qui devrait déplacer le conflit en Chine (à moins qu'il n'y ait eu une invasion de Gengis au Pays du soleil levant), ainsi que le très attendu Myth III chez GOD. Bien entendu, Bungie étant passé du côté sombre de la Force, c'est un autre développeur qui s'attellera à la tâche.

Des nouvelles des MMORPG



On en sait un poil plus sur quelques caractéristiques du Star Wars massif de Verant :
L'économie aura un rôle primordial. À l'image de celle d'Ultima Online, elle sera dynamique, fonctionnant sur le principe de l'offre et de la demande. De nombreux objets se dégraderont avec le temps pour donner une importance aux compétences de réparation. Les joueurs pourraient aussi posséder des boutiques.
Côté apparence, les joueurs ne pourront pas créer leurs propres modèles ou textures dans le même domaine, les développeurs hésitent encore entre un jeu à la première et à la troisième personne. Les personnages ne vieilliront pas et le niveau de violence du jeu n'excédera pas celui d'un Jedi Knight ou d'un Dark Forces.
Pour en apprendre davantage sur Star Wars Galaxies, allez au
http://www.station.sony.com/starwars/Comments.jhtml
De son côté, Windfeather en dit un peu plus long sur le soft online de karaté développé par Origin. Oui vous l'avez deviné, je parle de UO2 : lorsqu'un personnage mourra, il aura une dette de points d'expérience qui obligera le joueur à mettre tous ses XP durement acquis pour combler ce petit découvert, avant de pouvoir passer à autre chose. Décidément, ce jeu est de mieux en mieux.

Télex Réso

La seconde version du mod alliance pour kouake troa est dispo sur le site officiel : http://www.planetquake.com/alliance/

C'est maintenant officiel, Linux ne sera pas épargné par Doom 3 qui sortira sur cet OS. Oui, c'était hier au grand jeu du Carmackadit !

SORTI LE MOIS DERNIER, STARFLEET COMMAND FAIT DÉJÀ BIEN PARLER DE LUI AU ROYAUME DU MULTIJOUEUR. IL FAUT DIRE QU'AVEC L'ÉCHEC DU TRÈS ATTENDU KLINGON ACADEMY ET UN STARFLEET TOME I VIEILLISSANT, LES TREKKIES SE SENTAIENT EN MANQUE, QUESTION COMBATS SPATIAUX DE QUALITÉ. LE NOMBRE DE POSSIBILITÉS TACTIQUES PENDANT UN COMBAT EST TOUT À FAIT AFFOLANT. CERTAINS DOMAINES, COMME LA MAÎTRISE DE TOUTES LES UTILISATIONS DU RAYON TRACTEUR SONT PRIMORDIALES POUR REMPORTER UN COMBAT. AUSSI, FAITES ET REFAITES LES MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT QUI SONT FORT BIEN FOUTUES.

StarFleet COMmanD 2

L'hOnNeuR d'un CAPiTaine



EN avant !

La première des choses à faire est de déclencher l'alerte rouge immédiatement après être rentré dans le jeu. Non pas jaune, rouge l'alerte. Cela permet entre autres de relever les boucliers fissa, ainsi que de préparer l'ensemble des armes et de précipiter la recharge des phaseurs.
Ce qu'il y a de plus malheureux, dans un jeu réseau, c'est l'impossibilité d'utiliser l'option de capture, à l'image du premier Starfleet.
Du coup, on se retrouve souvent comme de grosses tanches avec nos Marines au chômage. L'utilisation idéale de ceux-ci est bien sûr le hit and run. Cette tactique consiste tout simplement à téléporter vos commandos à bord d'un vaisseau ennemi en les envoyant détruire telle ou telle cible. Pour utiliser cette option avec efficacité, la première chose à faire est d'établir une liste d'objectifs logique. L'idée générale qui doit gouverner un tel assaut rend assez inutile le fait de s'attaquer aux armes. Mieux vaut se concentrer sur des sous-systèmes comme les boucliers ou la propulsion, qui mettront réellement le vaisseau ennemi à votre merci. Est-il bien utile de le rappeler, pour envoyer ces commandos, il faut d'abord abaisser les boucliers. Non seulement il est particulièrement délicat d'opérer cela au cours d'un combat, mais en plus, c'est l'occasion inespérée pour l'adversaire de vous envoyer ses propres hommes dans le même but. Du coup, le conseil basique est de ne se lancer dans cette aventure qu'au moment où les soldats du vaisseau adverse auront quasiment été réduits en purée. Comment faire cela ? Tout simplement en endommageant au maximum le vaisseau.

Bob Arctor



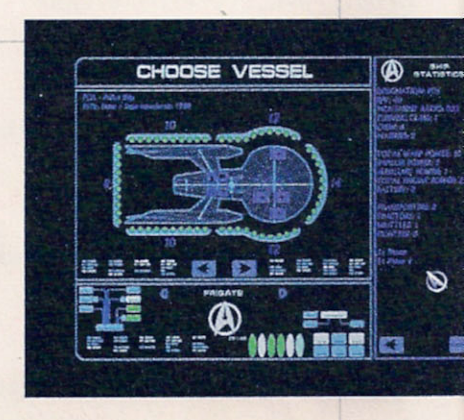
Les mines, une stratégie conçue sur mesure pour les mesquins dans mon genre.



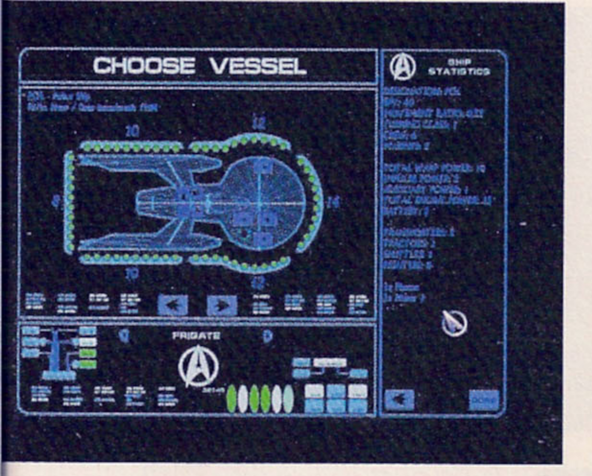
En tant que Klingon, il est très payant de se servir de la mobilité de vos vaisseaux.

Le jeu DU DÉMINEUR

L'art d'utiliser les mines efficacement est quelque chose d'assez compliqué à maîtriser. Les raisons sont doubles : la première est que ces mines prennent un temps fou à être déployées après en avoir largué une seule. Deuxièmement, les ennemis ne sont pas tous des tanches, surtout si des êtres humains sont aux commandes. Idéalement, les mines doivent être posées en pensant au futur proche. Bien sûr, il est toujours dissuasif d'en larguer une en secteur arrière pour obliger un poursuivant à modifier son cap, mais le vrai stratège en posera deux-trois dans les alentours pour tenter de rabattre l'adversaire dans ses zones d'action. Les rayons tracteurs sont d'ailleurs les alliés des quelques petits mesquins qui utilisent ces tactiques de gros lâches.



Le choix des vaisseaux à l'ère de la haute technologie.

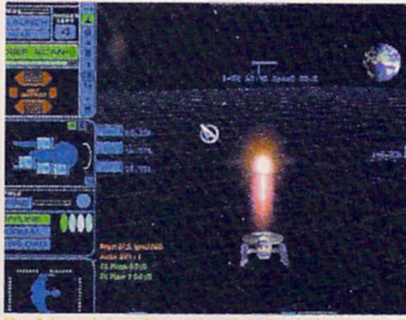


La clef de la victoire : LA MOBILITÉ

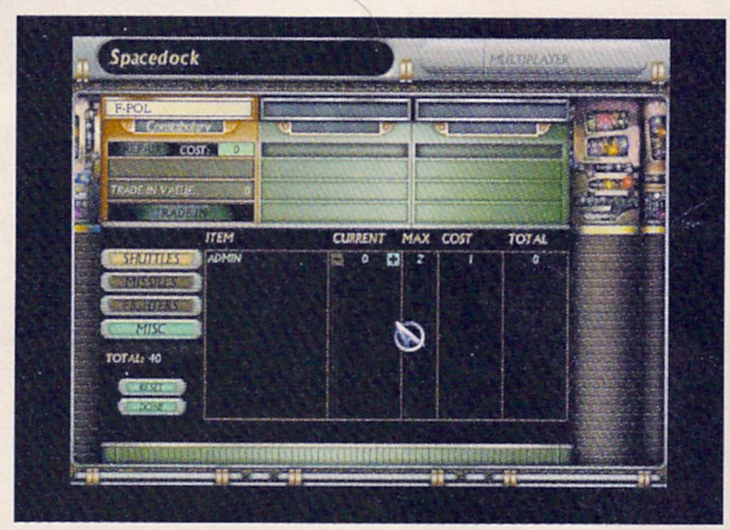
La maîtrise du mouvement est sans doute le plus grand talent d'un commandant, surtout si ce dernier fait partie de la fédération et qu'il doit lutter contre un bird of prey klingonais. La première erreur commune à tous les débutants est de calquer la vitesse du vaisseau sur celle d'un adversaire. Non seulement la chose s'avère tout à fait inutile, mais si, en plus de cela, les deux appareils sont trop dissemblables question agilité, la cible pourra très facilement passer derrière vous ou dans vos trois quarts arrière. En fait, il n'y a pas vraiment de normes, si ce n'est de régler sa vitesse sur quelque chose d'un peu inférieur à celle de la cible : même si on perd quelques précieuses bordées, on enlève à l'adversaire la possibilité de nous surprendre en changeant brusquement de cap. Sa seule possibilité sera en fait de tenter un freinage soudain ou un demi-tour éclair qui devrait le mettre à vos bottes pendant quelques instants, avant qu'il ne reprenne le contrôle. En cas de combat avec de nombreux adversaires différents, n'hésitez pas à fuir un vaisseau en tentant de rejoindre les frontières de la carte. Pour le décourager d'accélérer constamment dans votre direction, larguez une mine dans vos six heures, histoire de lui faire changer d'avis quant à l'azimut à suivre. Utiliser les mouvements évasifs comme les « eractic manoeuvers » s'annonce assez hasardeux mais peut vous sauver de la destruction. Rappelons au passage que celles-ci interdisent de lancer des trucs de votre vaisseau comme les torpilles, les navettes ou les mines, et qu'il est bien plus difficile de virer de bord (les demi-tours d'urgence ont une chance supplémentaire d'échouer). Pour finir, comme cette manœuvre vous coûte de l'énergie, il est plus que conseillé de prendre la décision de fuir en utilisant cette tactique avant de manquer d'énergie. Pour en récupérer un peu en cas de problème, il peut être intéressant de couper la plupart des boucliers ne se situant pas en secteur arrière.
En combattant un adversaire beaucoup plus fort, il est souvent très intéressant de passer sous lui afin d'éviter qu'il puisse vous cibler. Bien entendu, si ce dernier possède un arc de tir situé en arrière, vous payerez très cher cette manœuvre.







Une fois repéré par l'ennemi, ne jamais négliger l'envoi d'une sonde sur le vaisseau de ce dernier.



Ne pas oublier de garnir nos flottes de torpilles, navettes et chasseurs.

Où jouer ?

La meilleure façon d'aller faire joujou sur le Net est encore de se brancher sur l'un des ces services reliant les joueurs les uns avec les autres. Starfleet Command 2 nous donne le choix entre Flipside et www.mplayer.com. Si le premier service a visiblement été davantage conçu pour les mots croisés que pour les jeux un poil sérieux, Mplayer, malgré son interface bordélique, nous permettra de se mettre en selle en dix minutes chrono après avoir downloadé le logiciel de connexion. Comme le jeu est encore un poil nouveau, les joueurs restent relativement peu nombreux en ligne, contrairement à d'autres gros produits comme Vampire The Masquerade, qui utilise avec délice l'option multijoueur. Attention, ce titre supporte assez mal les pings catastrophiques. Ainsi, pour peu que vous alliez jouer sur les serveurs Mplayer ricains, préférez une connexion nocturne, tout spécialement si votre provider est AOL via NC Numericable.

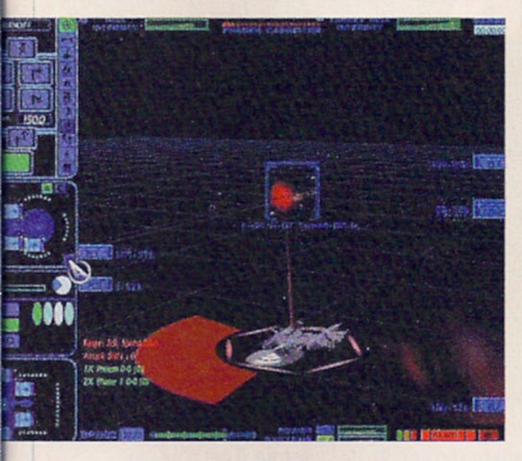
LA CHASSE aux gaspi

Côté répartition d'énergie, il faut parfois faire des compromis surprenants. Ainsi, dans certains cas assez courants, il peut être utile de baisser le niveau de ses boucliers pour récupérer de l'énergie. Tout ce potentiel sera avantageusement reparti dans les systèmes de contre-mesures et de « contre-contre-mesures », afin de régler l'efficacité de ces derniers au-dessus de 5. En revanche, à tout choisir, conservez toujours les boucliers levés dans le sens où vous tournez (à l'intérieur du virage) et pensez à renforcer les secteurs avant et arrière puisque ce sont les plus exposés aux tirs.

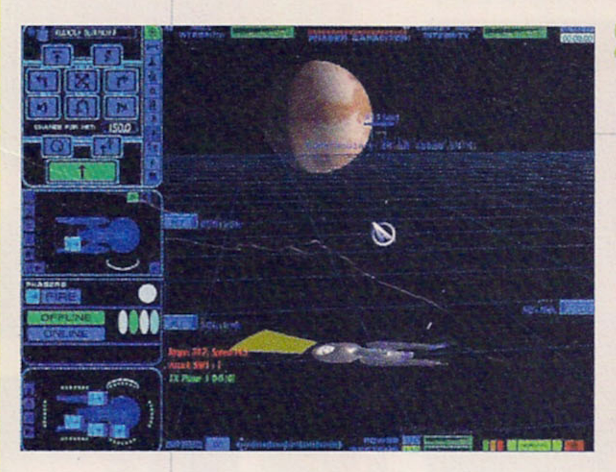


Avant un combat, une fois repéré, n'hésitez pas à envoyer des sondes. Non seulement elles vous apporteront quelques renseignements utiles, mais un débutant pourra les confondre avec une torpille à photons et engager des manœuvres d'évasion. D'ailleurs, au bout de quelques sondes, utilisez celles-ci comme armes, mais en ne les tirant qu'à très courte portée (lorsque les deux vaisseaux se frôlent, par exemple). Par la suite, envoyez-lui des torpilles à pseudo plasma, histoire qu'il s'arrache les cheveux par poignées de cent en même temps qu'une ou deux vraies armes. La principale manière de libérer de l'énergie est de ralentir. En gros, mettre les moteurs au maximum ne permet que de tenter de s'évader et encore, dans ce cas, il est plus

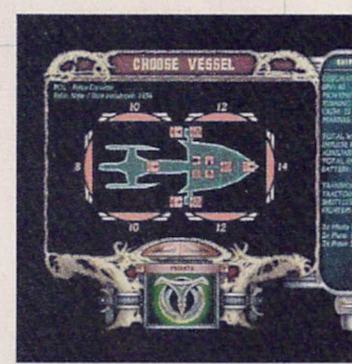




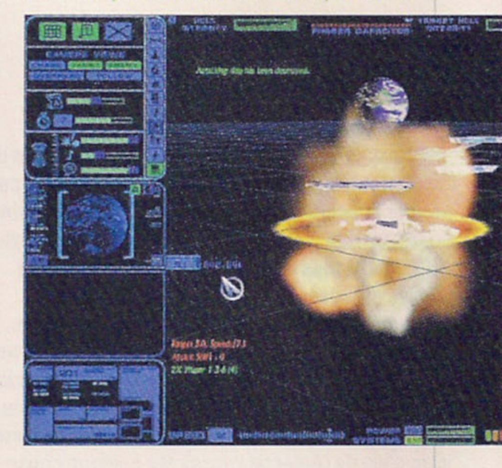
utile d'entamer des manœuvres d'évitement que de foncer à toute allure en ligne droite.
En combat (surtout en dogfight), il est assez rare que l'on ait besoin d'une puissance dépassant les deux tiers du capital. Dans le pire des cas, on aura besoin d'un petit boost de puissance afin de virer large dans le but de s'aligner sur un côté affaibli d'une cible. Pour économiser de l'énergie, il sera souvent utile d'agir sur le condensateur de phaseurs. Cet engin-là est un véritable générateur de gaspi. Lorsqu'ils se déchargera, on pourra récupérer du jus, à consacrer à d'autres choses plus utiles, si on dispose d'une bonne garniture de torpilles à photons.
Dans la liste de priorité énergétique, mettez toujours au plus haut les systèmes de survie, le système de tir, les boucliers, les phaseurs, la vitesse et les senseurs. La liste par défaut concerne plutôt un vaisseau qui se tient sur la défensive et établit, par exemple, la recharge de batteries en dernière position. Suivant votre potentiel d'agressivité, vous pourrez placer cette dernière priorité plus ou moins haut dans la liste.



La défense planétaire, un sport plutôt contraignant.



Le moment que l'on attendait tous avec impatience...



Tout aussi important que les boucliers : les systèmes de contre-mesures électroniques.



Le Patch

Le nouveau patch pour Starfleet Command est le 2.0.0.3. À peu de choses près, on dirait une Stardate.
Il permet entre autres d'améliorer la qualité de jeu sur mplayer, de mieux gérer les places restantes dans l'interface de jeu réseau si plusieurs joueurs se connectent à l'hôte en même temps. Le bug qui interdisait parfois de rentrer dans un jeu en cours (voir article sur Vampire en réseau dans cette même rubrique) a été supprimé. Le mod Skirmish autorise le joueur à sélectionner cinq ennemis au lieu de quatre. Mais la correction la plus importante concerne le bug qui faisait crasher le jeu lorsque l'hôte sélectionnait les opposants dirigés par l'ordinateur. D'autres améliorations ont aussi été mises au menu, comme des corrections de bugs pour les cartes ATI et l'impossibilité de larguer des mines dans les nébuleuses.

Dépannage 24H/24

En cas de multiples dégâts, il est primordial d'établir une liste de réparations d'urgence. Les pièces coûtent la peau du cul et sont peu nombreuses à bord. Du coup, il va falloir faire des sacrifices. Le premier conseil est celui-ci : privilégier les réparations de la propulsion sur les boucliers : il est beaucoup plus facile pour un ennemi de vous détruire si vous êtes immobile. Au pire, vous pourrez couper tous les boucliers pour tout mettre en arrière si vous venez à manquer d'énergie. Pareillement, en y réfléchissant plus de dix secondes, on s'aperçoit que les réparations sur les armes (en imaginant que vous en ayez plusieurs) sont à effectuer en dernier : attaquer avec une puissance réduite, c'est toujours attaquer. Pour vous laisser un maximum de temps pour réparer, n'hésitez pas à fuir et à entamer des manœuvres en zigzag. Repassez en mode normal pour larguer une ou deux mines, histoire de bien pourrir la vie de votre poursuivant et pendant un temps donné où vous quitterez les manœuvres erratiques, expédiez-lui une torpille.

Un grand remerciement à Disco et aux gus du chat SCII pour m'avoir servi de cible pendant quatre bonnes heures





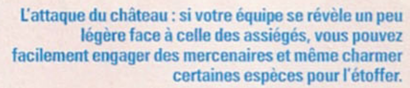
ISSU DE CORÉE, LINEAGE ARRIVE DANS NOTRE PAYS AVEC UNE SOLIDE EXPÉRIENCE DU MONDE ONLINE. S'IL EST LOIN D'ATTEINDRE LA COMPLEXITÉ D'UN ASHERON, IL SE MONTRE CEPENDANT TRÈS AGRÉABLE, AVEC UNE COMMUNAUTÉ DÉJÀ NOMBREUSE PRÊTE À VOUS ACCUEILLIR.

LinEage The Bloodpledge

Ce RPG online arrive sur nos rivages avec plus de 2,5 millions de joueurs déjà à son actif dans sa région d'origine. Décidé à ne pas s'arrêter en si court chemin, le voilà qui propose, à travers une démo online de 159 Mo (à télécharger sur le site de Joystick), de nous faire goûter au charme asiatique.
Le monde médiéval dans lequel vous évoluez s'inspire des comics du même nom de l'auteur Ilsook Shin (excellent, ndrc), artiste renommé dans l'autre partie du monde. Après une sombre intrigue politique ayant mis à bas la monarchie, le royaume de Aden se retrouve en proie au chaos, laissant la place aux aventuriers de tout poil. Vous arrivez donc dans un pays où tout est possible aux hommes volontaires, aussi bien de devenir maître d'un château que de se livrer au pillage des voyageurs imprudents.
Quatre classes d'avatars sont accessibles en version masculine et féminine : le prince, le chevalier, l'elfe et le sorcier. Chacun joue un rôle bien particulier dans cet univers.
Le prince possède l'aptitude d'enrôler des joueurs pour créer un clan. L'importance de la troupe dépend directement de son charisme. Grâce à lui, le groupe peut détenir un château et contrôler la ville qui en dépend. Mais bien sûr, pour y parvenir son chef devra être au moins de niveau 15 et réussir à faire pénétrer ses soldats à l'intérieur du fortin pour tuer le seigneur qui l'occupe. Le chevalier fait figure de machine à tuer, tandis que l'elfe peut dealer avec les créatures non humaines, et le sorcier balancer une cinquantaine de sorts dispatchés sur dix niveaux, aussi impressionnants que celui de téléportation de masse ou de désintégration. Mais avant d'en arriver là et de servir votre prince en défendant sa demeure ou en attaquant celle d'un voisin trop entreprenant, il vous faudra faire pas mal de chemin en vous contentant, dans les débuts, de vous attaquer aux kobolds et aux orcs.
Grâce à l'XP que vous obtiendrez alors, vos six attributs (force, dextérité, constitution, sagesse, intelligence et charisme) monteront automatiquement et vous permettront de vous attaquer à des créatures plus grosses, comme des dragons par exemple.
L'ambiance est assez sympa, même si le jeu ne va pas chercher midi à quatorze heures.
Les combats sont très simples, du genre ceux d'UO : vous cliquez constamment sur l'ennemi jusqu'à le tuer. Les sorts s'apprennent à partir de parchemins et ne demandent pas de composant, à part pour ceux de très hauts niveaux. Il n'existe pas de skill à apprendre ou à développer, et les avatars se ressemblent tous, leur aspect ne change pas en fonction de leur armure. Le graphisme 2D est mignon tout plein mais la musique répétitive, et seuls des « han » de bûcherons l'entrecoupent quand vous assommez une quelconque créature. Ce n'est pas le paradis, mais ce produit a l'avantage de demander peu de ressources pour tourner. De plus, il offre un système de clan permettant une approche politique et financière non négligeable et sa maniabilité toute simple le rend agréable, même pour ceux qui n'ont jamais touché aux RPG.

Kika







L'attaque du château : si votre équipe se révèle un peu légère face à celle des assiégés, vous pouvez facilement engager des mercenaires et même charmer certaines espèces pour l'étoffer.

Les sites À visiter pOur touT savoir

http://www.uslineage.com
http://orbita.starmedia.com/~lineage/
http://www.neteze.com/tlucero/lin/templates

Deux clans en pleine guerre : le parti des elfes aidé par un Ent est loin d'être désarmé face à celui des magiciens.





Certains ont des effets assez extraordinaires qui n'ont rien à envier à ceux des autres RPG.



RASSUREZ-VOUS, SI VOUS EN AVEZ RAS-LE-BOL DE COURIR DIX MILLE LIEUES CHAQUE FOIS QUE VOUS VOUS CONNECTEZ À UN JEU ONLINE, VOICI UN PRODUIT QUI VOUS PROPOSE DE DÉCOUVRIR LES GRANDS ESPACES SANS VOUS USER LES SEMELLES.

BÊTA-TEST PRÉVU DANS L'ANNÉE





Les cinq espèces du jeu sont issues de l'humanité, mais suite à l'interruption des relations avec la Terre, elles ont fini par muter. Du coup, vous découvrirez de grandes variations entre les avatars et donc entre les vaisseaux.





Votre appareil est comme une seconde peau, vous ne le quittez jamais ou presque. Il correspond à l'armure et aux armes qui vous équipent dans un RPG classique.

EVE

Éditeur : pas encore - Développeur : Crowd Control Productions

Kika

Voilà un produit qui s'annonce innovant. Combien d'entre vous en ont marre de se retrouver toujours dans des mondes d'heroic-fantasy ? Les dragons et les sorciers, ça a du bon, mais il est temps de passer à autre chose, non ? Certains ont donc pensé à étendre le concept en mélangeant aventure spatiale et éléments de RPG. Le résultat semble explosif.

EVE vous emmène dans un univers futuriste : 20 000 ans après notre ère, les humains ont essaimé dans cet univers. Pour faciliter les déplacements, ils ont construit un immense portail interstellaire, mais suite à une catastrophe, celui-ci a explosé. De nombreuses colonies se sont retrouvées coupées de tout, mais après quelques centaines d'années, elles ont réussi à remonter la barre et à regagner les avancées technologiques qu'elles avaient perdues. Les joueurs arriveront à une époque où de nombreuses zones de l'espace restent inconnues. Ils pourront explorer, se battre et mourir comme dans tout bon RPG qui se respecte. Mais avant, ils devront créer leur personnage et le personnaliser en choisissant aussi bien son aspect physique que ses skills. Ces derniers détermineront le type de vaisseau spatial qui lui sera alloué. Votre premier appareil sera juste suffisant pour extraire des métaux des astéroïdes et transporter des marchandises dans les secteurs protégés de la galaxie. Quand vous aurez amassé assez d'or, vous pourrez alors faire évoluer votre engin, en acheter d'autres, et surtout vous payer de nouveaux skills. Ceux-ci ne progressent pas grâce à des points d'XP mais en acquérant des kits d'entraînement. Du coup, tout est bon pour faire du fric : le métier honnête de mineur aussi bien que celui de pirate. Mais attention, vous ne serez pas seul dans votre coin à amasser des richesses.

Vous devrez vous battre avec certains joueurs et parfois collaborer pour devenir le boss d'un clan et conquérir un territoire rentable. Si votre vaisseau est détruit en route, alors un clone avec quelques caractéristiques en moins vous remettra dans le circuit, et il suffira de vous acheter des prothèses pour récupérer votre forme d'antan. Les factions de joueurs auront un rôle important : ce sont elles qui feront évoluer le produit en se concurrençant pour posséder des ressources, créer des bases et taxer les routes commerciales dans les zones non sécurisées. Un système de points similaire à celui de la réputation assurera un équilibre entre les participants. Se débarrasser d'un personnage qui massacre à tour de bras ou d'un chef ennemi vous demandera juste d'offrir une prime pour sa tête, histoire de calmer ses ardeurs.

EVE fait partie de cette nouvelle espèce de jeu online qui mélange allégrement les genres, tout en multipliant la difficulté en vous faisant évoluer dans l'espace. Entre combat spatial, RPG et gestion financière, l'équilibre risque d'être dur à atteindre. En attendant sa sortie, préparez-vous au bêta-test qui aura lieu cette année en allant faire régulièrement un tour sur le site des concepteurs : http://www.eve-online.com.





Une partie du décor est interactive ; vous pourrez l'utiliser pour monter des embuscades et arraisonner un cargo bien rempli.

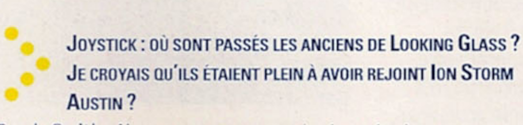
interview

par Wanda

Randy Smith

Chef de projet de Thief 3

J'avais déjà rencontré Randy Smith chez Looking Glass, lorsque j'étais allée faire mon reportage sur Thief 2, il y a environ un an. Du coup, le contact a été beaucoup plus facile. N'empêche, sous ses airs de petit garçon malicieux, Randy Smith est un vrai pro : lui soutirer quelques informations sur Thief 3 n'a pas été facile…

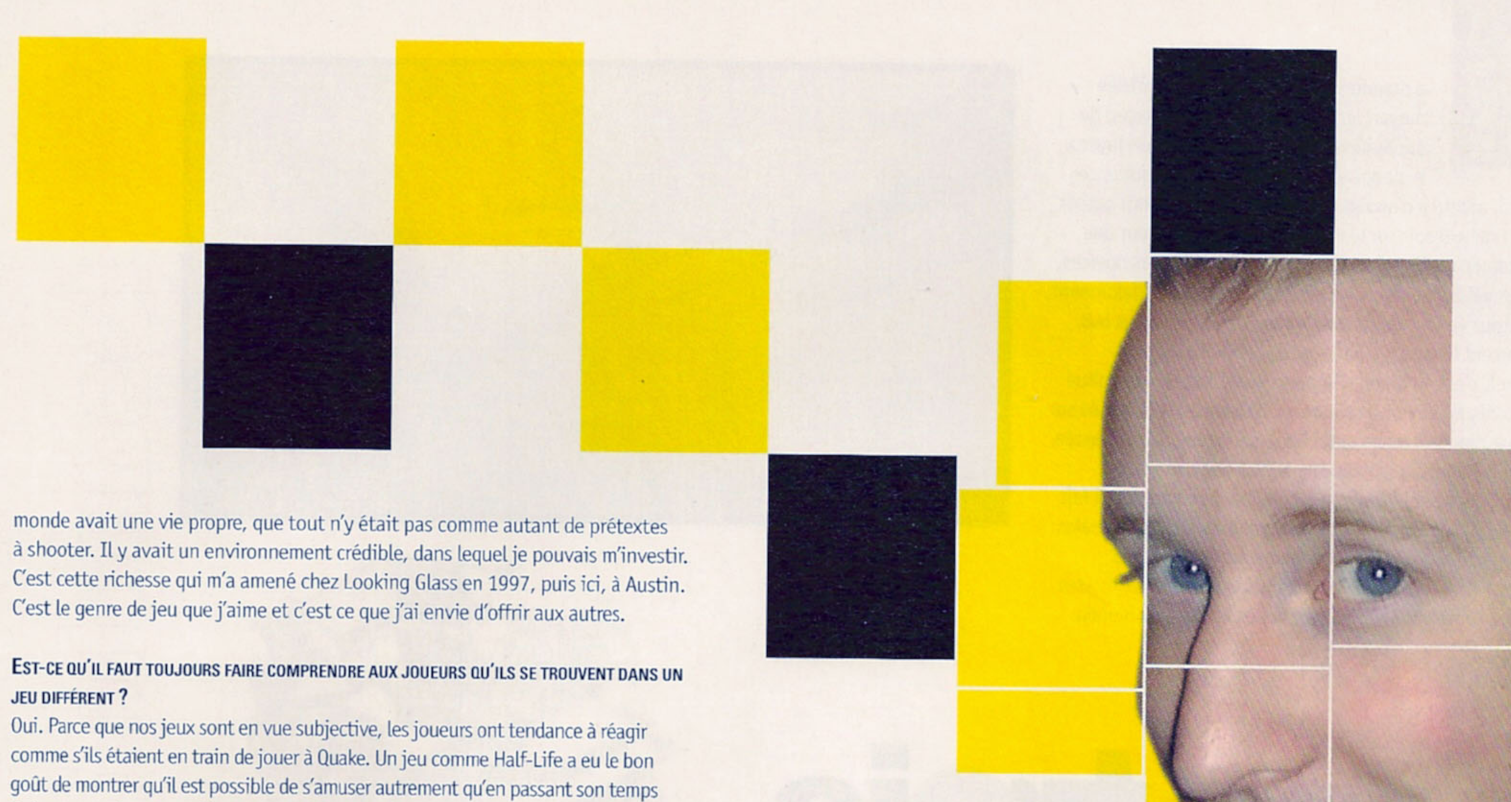


Joystick : où sont passés les anciens de Looking Glass ? Je croyais qu'ils étaient plein à avoir rejoint Ion Storm Austin ?

Randy Smith : Nous ne sommes pourtant pas tant que ça, à avoir fait le chemin depuis Boston. Certains l'ont fait avant moi, à une époque où Warren (Spector : ndr) n'avait pas encore récupéré Thief 3, et ceux-là ont intégré l'équipe de Deus Ex 2. D'autres l'ont fait après moi, et ont intégré mon équipe. Moi, j'ai eu la chance d'arriver quand Warren cherchait un chef de projet pour Thief 3. Pour avoir travaillé en tant que concepteur sur Thief 1 et 2, pour avoir eu des maîtres tels que Doug Church, Tim Stellmach, Dorian Hart, Marc LeBlanc et tous les meilleurs de Looking Glass, j'ai eu le sentiment d'avoir tout ce qu'il me fallait pour pouvoir assumer cette fonction de chef de projet.

Quand et pourquoi es-tu entré chez Looking Glass ?

À l'époque, je jouais à des jeux de combat, comme Tekken et Street Fighter, et à des jeux de course, comme Mario Kart et Gran Tourismo… Le marketing a toujours essayé de faire entrer les jeux dans des catégories. Et puis j'ai découvert System Shock, qui justement n'allait dans aucune de ces catégories, qui était autre chose. J'ai été très impressionné. Ce jeu avait tout d'un shooter, à première vue – on aurait vraiment dit un clone de Doom – mais il proposait des choses totalement différentes : il avait une vraie structure narrative, et il offrait déjà pas mal de situations très ouvertes, qu'on devait comprendre afin d'élaborer une solution adéquate. Il m'a donné un sentiment de puissance qui allait au-delà du plaisir que j'éprouvais habituellement quand je réussissais à résoudre une énigme de type puzzle, quand tous les éléments sont mis en place d'une certaine manière, et qu'il n'y a qu'une seule façon de débloquer les situations. Je me souviens de ce moment critique où, après un démarrage sur les chapeaux de roues, on se retrouvait dans une grande pièce assez sombre. Il y avait un bouton sur le mur, et moi, conditionné par des années de Doom-like, j'étais persuadé que si j'actionnais ce bouton, tout un tas de monstres allaient débouler sur moi. Je me suis donc approché du bouton en prenant un maximum de précautions, et quand j'ai finalement appuyé dessus… j'ai tout bêtement allumé la lumière dans la pièce ! Et là, j'ai compris que ce



monde avait une vie propre, que tout n'y était pas comme autant de prétextes à shooter. Il y avait un environnement crédible, dans lequel je pouvais m'investir. C'est cette richesse qui m'a amené chez Looking Glass en 1997, puis ici, à Austin. C'est le genre de jeu que j'aime et c'est ce que j'ai envie d'offrir aux autres.

Est-ce qu'il faut toujours faire comprendre aux joueurs qu'ils se trouvent dans un jeu différent ?

Oui. Parce que nos jeux sont en vue subjective, les joueurs ont tendance à réagir comme s'ils étaient en train de jouer à Quake. Un jeu comme Half-Life a eu le bon goût de montrer qu'il est possible de s'amuser autrement qu'en passant son temps à shooter, mais ça ne suffit pas à modifier des réflexes aussi profondément ancrés. À chaque nouveau jeu, nous devons faire en sorte que le joueur comprenne rapidement les règles du monde que nous avons créées pour lui. Car dans Thief, le fait de tirer sur tout ce qui bouge est clairement la meilleure façon de se faire tuer. Du coup, pour éviter que les gens ne foncent dans cette direction et n'en retirent que de la frustration, on est obligé, à chaque fois, de ralentir leurs premiers pas dans notre univers. Il faut leur montrer qu'on peut gagner autrement, et en tirer autant de satisfaction, sinon davantage. Il faut leur montrer qu'il ne s'agit plus simplement d'avoir de bons réflexes, mais d'observer le monde, de comprendre son fonctionnement, de repérer ses failles et d'élaborer des stratégies susceptibles de les exploiter.

Thief commence maintenant à être une assez vieille série. Qu'est-ce qui justifie de faire un numéro 3 ?

L'idée d'origine est assez ancienne, c'est vrai – elle remonte à 1996, ou peut-être même un peu avant – mais la technologie a fait d'énormes progrès depuis. Et la conception du jeu aussi s'est affinée : dans Thief 1, le concept était totalement nouveau. Faire un jeu d'action où il fallait éviter d'agir, ça allait à l'encontre de tout ce qui se faisait ailleurs. Et comme c'était très novateur, nous n'avons pas osé aller aussi loin que nous l'aurions pu. C'est pour cela que nous avons fait Thief 2. Là, nous avons rodé un certain nombre de choses, notamment dans la façon de faire des niveaux pour un jeu de type furtif, mais en laissant d'autres choses de côté. Et puis nous avons encore fait des erreurs. Bref, autant dire qu'il y a vraiment matière à faire un Thief 3. Nous allons avoir une technologie nouvelle, plus performante, que nous mettrons au service d'un art de la conception plus évolué. Bref, je crois que Thief 3 devrait être largement meilleur que les deux précédents.

Thief 3 se résumera donc à ne pas faire les erreurs des précédents, avec une meilleure technologie ?

Non, non ! Il y aura aussi beaucoup de choses en plus. Comme dans Thief 1 et 2, le cœur de Thief 3 sera de l'action furtive, où il faudra avancer à couvert, se planquer, espionner les conversations, tendre des pièges, lancer les gardes sur des fausses pistes... Mais nous avons de nouvelles idées autour desquelles construire ce type de choses, ce qui permettra de faire vivre au joueur des choses nouvelles par rapport à ce qu'il connaît déjà. Mais nous ne sommes qu'en phase de pré-production, et je préfère ne pas encore trop rentrer dans les détails.

Quelles étaient les qualités et les faiblesses de Thief 2 ?

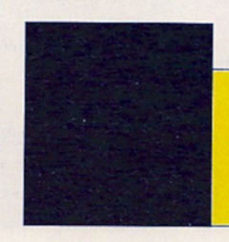
Par rapport à Thief 1, je pense que le gameplay a été renforcé dans son aspect furtif par toutes les nouvelles façons de résoudre des situations que nous avons ajoutées. Le 1 était une aventure-action plus classique, avec pas mal de puzzles et de combats. Malheureusement, en ajoutant toutes ces possibilités, nous avons aussi perdu de la cohérence. Par exemple, il était parfois impossible de savoir à quel endroit on se trouvait dans la ville, ou de comprendre l'architecture d'un bâtiment, ou de saisir la personnalité réelle d'un protagoniste qu'on croisait. Parfois tout marchait bien, mais d'autres fois, il se passait trop de choses et on avait tendance à s'y perdre. Dans Thief 3, nous voulons absolument réussir à mener de front ces deux aspects : gameplay et fiction, expérience et scénario. Par exemple, quand vous entendrez parler de quelque chose dans l'histoire, vous vous retrouverez ensuite à pouvoir intervenir dans cette affaire, et de la manière dont on vous a laissé espérer que vous pourriez le faire. Au lieu d'avoir une juxtaposition d'éléments, tout sera lié. Et en même temps, évidemment, on va essayer de renforcer encore plus l'aspect furtif.

Mais ce sera une pseudo liberté dans laquelle vous aurez prévu toutes les combinaisons possibles...

Que ce soit dans Thief 1 ou dans Thief 2 – et il en sera de même dans Thief 3 – vous n'avez jamais une et une seule solution. Il ne s'agit pas de résoudre une série de puzzles, ni de débloquer une situation en trouvant le point faible du monstre de fin de niveau, ou le levier qui va ouvrir la porte menant au niveau suivant. Les environnements sont beaucoup moins contraignants. Même dans les situations les plus simples, on a le choix : on peut utiliser des flèches d'eau pour éteindre les torches et passer inaperçu, ou des gadgets pour attirer les gardes dans un autre endroit, ou... Et c'est à vous de choisir de quelle façon vous voulez résoudre le problème. C'est ouvert.

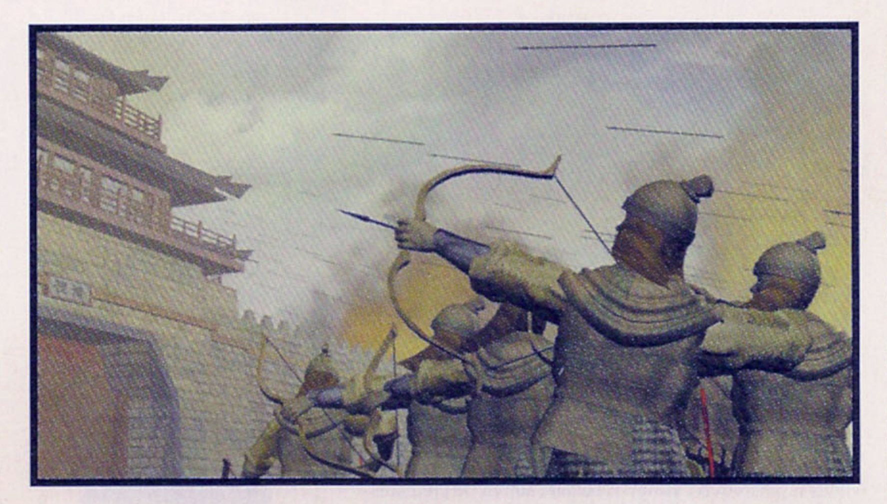
Enfin, disons que c'est ton job de nous faire croire qu'on a le choix. En fait, tout est déjà prévu !

Ce n'est pas ouvert de la manière dont la vie l'est, c'est certain. Il est impossible, pour un jeu, d'offrir le même niveau d'interaction que le monde réel. Mais il existera toujours plusieurs solutions pour résoudre chaque situation, et rien ne dit que les joueurs sauront toutes les voir.

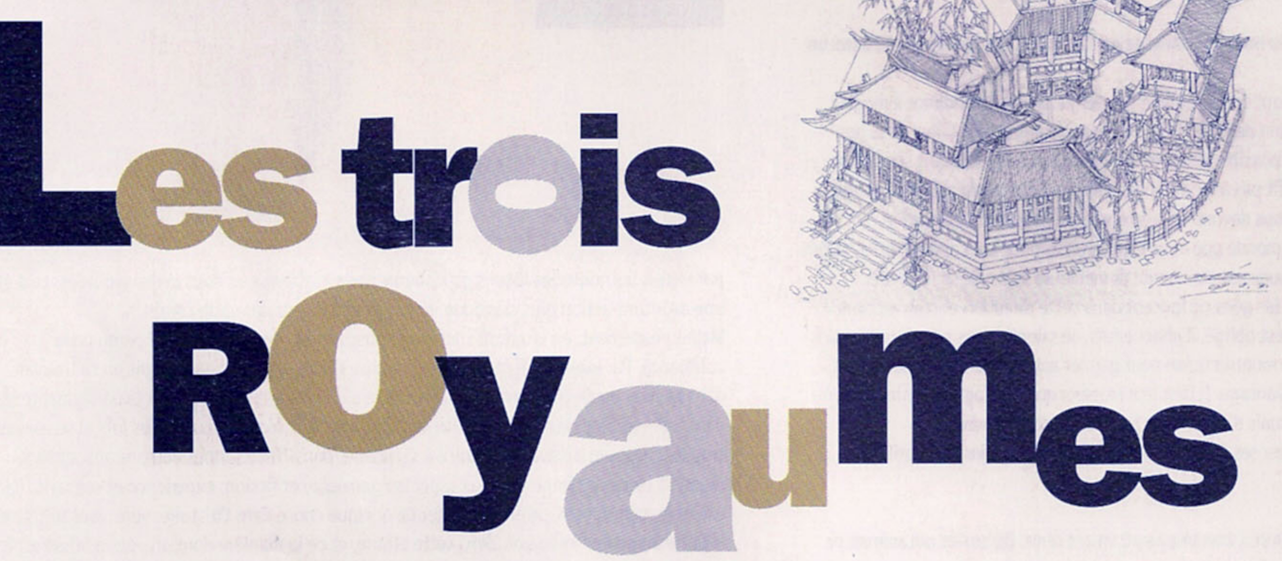


THIEF 3
Genre : Action furtive Éditeur : Eidos Interactive
Développeur : Ion Storm Austin États-Unis
Sortie prévue : 2002 Web : www.ionstorm.com

L a première chose qui frappe le parisien moyen arrivant à Pékin, c'est la façon de conduire de ses habitants. C'est un joyeux mélange de total bordel et de lenteur, ce qui, ajouté à d'abondantes chutes de neige, fait passer un samedi soir sur le rond-point de l'Étoile pour une promenade de santé réservée aux conducteurs novices. Les vélos déboulent de partout, les voitures klaxonnent à tout va sans vraiment chercher à les éviter, les bus forcent le passage parce qu'ils sont les plus gros. Bref, c'est du grand n'importe quoi, mais ça contribue au dépaysement. Les bureaux d'Overmax sont situés sur une grande avenue aussi impersonnelle que contrastée, dans le sens où tristes immeubles de bureaux et bicoques pouilleuses se côtoient sans vergogne. Il fait un froid de canard laqué, les nombreux passants mâles se raclent bruyamment la gorge avant d'expulser des choses immondes sur les trottoirs, et les Chinoises que j'aperçois sont les plus belles femmes du monde…



Le destin du dragon



Les trois Royaumes

Bien loin de nos contrées se trouve Overmax Studio, développeur d'un stratégie temps réel basé sur la Chine féodale. Et pour le coup, Overmax sait parfaitement de quoi il parle, puisque ses représentants sont eux-mêmes chinois. Direction Pékin, à la découverte d'un monde où la contrefaçon des grandes marques est bien plus qu'une activité comme une autre : c'est une véritable institution. Et les jeux vidéo ne font pas exception à la règle…



Ça ressemble à mort à Age of Kings, et donc c'est super beau.



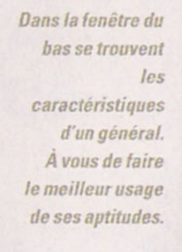
Voir Pékin, se marier avec une Chinoise, et mourir très longtemps après…

O k, désolé pour ceux qui s'en foutent, mais j'insiste deux secondes sur un aspect hautement culturel de Pékin avant de rentrer dans le vif du sujet. Vraiment, oui vraiment, il faut que je vous fasse part de mon traumatisme. Jusqu'à présent, la Hongroise étaient pour moi une sorte de maître étalon de la beauté. Eh bien ouste madame la Hongroise, vous n'arrivez pas à la hauteur du talon aiguille d'une Chinoise, dont les plus belles sont over-turbo-magnifiquement superbes. Un vrai choc, pour ne pas dire une révélation. Ah, ça, David Bowie et son « China Girl », il avait tout compris. Enfin, c'est pas le tout, le jeu, donc. Alors voilà, pas la peine de tourner autour du pot, le jeu développé par Overmax est à 90 % une repompe d'Age of Empires II. La chose est indiscutable, et d'ailleurs indiscutée autant par le développeur que par l'éditeur. Toutefois, Overmax a quand même réfléchi à ce qu'il pourrait bien ajouter au gameplay original, afin de différencier son jeu d'Age of Kings en proposant quelques nouvelles idées.



De nombreuses armes de sièges seront présentes, des plus simples aux plus exotiques (les catapultes lanceuses d'unités).



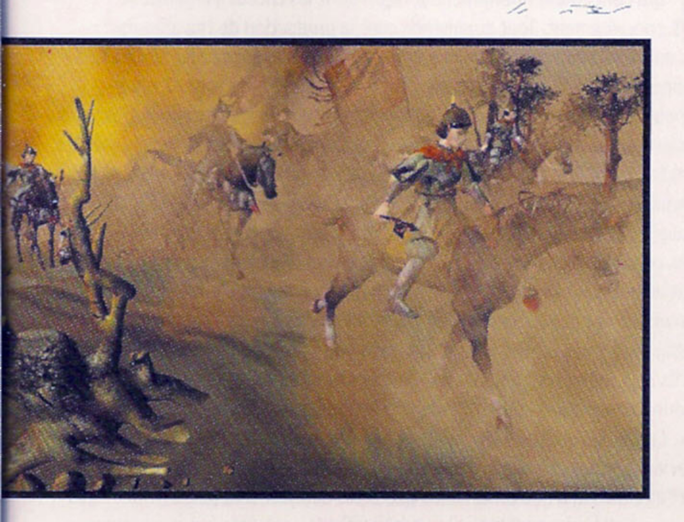


Dans la fenêtre du bas se trouvent les caractéristiques d'un général. À vous de faire le meilleur usage de ses aptitudes.



Un peu d'histoire, avant tout chose

À l'origine, « Les Trois Royaumes » est une nouvelle écrite par un certain Luo Guanzhong (excellent, ndrc) au XIVe siècle. Elle décrit une période tumultueuse de l'Histoire chinoise, alors que le pays est divisé en trois contrées. Chacune d'elles est dirigée par un seigneur de guerre, portant les doux noms de Cao Cao, Liu Bei et Sun Quan (pareil, ndrc). Vous devrez ainsi endosser l'armure de l'un d'entre eux, et faire en sorte de réunir les trois royaumes en éradiquant vos deux adversaires. Vous serez aidé pour cela par divers généraux, recrutés dans des auberges que vous aurez construites (ces derniers se présentent spontanément ; à vous de les embaucher ou pas). Il sera possible de les utiliser aussi bien à des fins guerrières que de gestion. Effectivement, chacun de ces héros est caractérisé par diverses compétences, et vous pourrez les affecter à divers postes administratifs. Ces intendants auront ainsi pour tâche de booster une activité précise comme la recherche, l'agriculture ou les sacrifices (on en reparle plus tard). Pour ce qui est de l'aspect combat, en plus d'être redoutable pour les unités classiques et d'augmenter le moral de vos troupes, chaque général bénéficie de pouvoirs spéciaux. Leur nombre et leur puissance varient en fonction de l'expérience qu'ils ont accumulée au cours des batailles. À titre d'exemple, ces pouvoirs vont de la restauration de l'énergie vitale (cure de soins), à la pose de pièges sur lesquels les ennemis s'empaleront. On peut assimiler ces pouvoirs à des sort magiques, puisque chacun d'eux consomme un certain montant de mana (le niveau de mana se reconstitue automatiquement avec le temps). À défaut d'être réaliste, cette option permet de renverser le cours d'un combat, a priori mal engagé.



Genre : Stratégie temps réel **Éditeur :** Eidos **Développeur :** Overmax Studio Chine **Sortie prévue :** Avril 2001

De la copie donc, mais de qualité

Comme nous l'avons dit, Le Destin du Dragon est une copie de Age of Kings, avec des trucs en plus. Nous venons de le voir, la présence des généraux est une première différence, mais c'est loin d'être la seule. Ainsi, une des nouveautés les plus flagrantes concerne la présence de non pas une, mais deux cartes de jeu. L'une représente le territoire chinois, dans lequel se trouvent les villes (symbolisées par un unique et grand bâtiment) et les ressources naturelles. Bien évidemment, cette carte permet également de livrer bataille. Quant à la seconde carte, elle représente l'intérieur des villes. C'est ici que les unités sont créées, puisque c'est uniquement sur cette carte que vous pourrez construire vos bâtiments. Ceux-ci, au nombre de dix-neuf, couvrent les divers aspects abordés par le gameplay : accès à de nouvelles constructions, production, commerce, collecte des taxes, sciences, recrutement (et entraînement) des troupes, diplomatie, espionnage, etc. Pour construire ces édifices, vous aurez besoin d'or, de bois et de fer. D'autres matières premières sont également présentes, comme la nourriture et le vin, afin de sustenter vos troupes. Enfin bon, vous voyez le principe, c'est de la gestion on ne peut plus classique : collecte des ressources, production des unités, développement de nouvelles technologies, baston.



Remarquez la présence des deux maps, en bas, de chaque côté de l'écran. À noter que tout se déroule en temps réel, et que se trouver sur une carte ne stoppe pas l'action sur l'autre.



Ça, c'est un beau pâté comme Ivan le Fou les aime. On pourra s'attendre à une attaque toute en finesse.



Pareil qu'AOE2, mais pas complètement

Toutefois, on note là encore quelques différences avec Age of Kings, qui concernent notamment la façon dont les choses s'organisent concrètement. Tout commence avec la production de travailleurs lambda, qui serviront à construire et à collecter les matières premières. Certains iront couper du bois, d'autres iront dans les mines ramener du fer… Jusque-là, rien de nouveau. Là où Le Destin du Dragon tente d'être un poil original, c'est que ces paysans seront aussi utilisés pour faire fonctionner vos installations et monter votre armée. Ainsi, une fois que vous aurez une ferme, vous devrez y envoyer des travailleurs, puis leur assigner une tâche précise (production de vin, agriculture). Ce principe fonctionne avec tous les autres bâtiments, qu'ils soient militaires ou civils. Par exemple, imaginons que vous ayez converti un paysan en soldat de base. Par la suite, vous avez construit un centre d'entraînement afin d'améliorer ses capacités. Eh bien cet établissement ne produira pas automatiquement des unités améliorées, mais vous devrez y envoyer vos recrues pour qu'ils acquièrent les bienfaits de l'enseignement dispensé. Même topo pour la cavalerie : vous devrez construire une étable, qui pourra alors produire des chevaux. Ceci fait, vous devrez envoyer des fantassins sur les chevaux pour qu'ils deviennent des cavaliers. Il faut savoir qu'il est possible à tout moment de changer l'affectation d'une unité, mais que cette dernière sera plus efficace dans le domaine où elle aura acquis de l'expérience. Cette notion de reconversion et d'interchangeabilité aisée a pour but d'offrir au joueur un gameplay ouvert, lui permettant de changer de stratégie en cours de partie si la nécessité se fait sentir.

Du combat, du commerce, de la diplomatie et quelques bondieuseries

De par la présence de deux cartes, on peut dire que les combats se déroulent sur deux niveaux. Oui, c'est évident, mais comme ça c'est clair. La carte « globale » vous propose des batailles classiques, où les camps s'affrontent sans autre but que de bousiller l'adversaire. La carte de la ville vous offre des batailles à la Siege, puisque vous devrez soit défendre, soit attaquer la ville. Celle-ci est protégée par des murailles (impossible de construire les fortifications soi-même), et l'assaillant devra soit détruire l'énorme porte d'entrée, soit utiliser des armes de siège (divers types d'échelles ou de catapultes, dont une qui permet d'envoyer des unités derrière les fortifications ennemies). Une fois l'assaillant infiltré, il devra s'atteler à la prise du Q.G. pour prendre possession de la ville. Cela a pour principal intérêt d'augmenter le nombre de votre population, et donc les revenus engendrés par les taxes (toutefois, si elles sont trop élevées, les habitants déserteront





les villes). Et comme l'argent, c'est le nerf de la guerre, vous aurez tout intérêt à jouer les envahisseurs. Ah, j'ai failli oublier de vous parler du ravitaillement des troupes. Effectivement, vos hommes doivent se nourrir et se reposer, ce qui, dans le cas où vous avez des garnisons éloignées de vos villes, vous obligera à construire des camps. Vous devrez alors organiser des navettes pour acheminer la nourriture de vos villes vers ces camps, afin d'approvisionner vos hommes. Évidemment, vous devrez veiller à ce qu'un malotru ne vienne pas dérober votre caravane de victuailles en cours de route. Bon, voilà en gros ce qu'il faut savoir sur les combats. Passons maintenant en revue les autres aspects du jeu, comme le principe des sacrifices. Un peu à la sauce Pharaon, diverses catastrophes peuvent vous tomber dessus à tout moment : famine, maladie, perte de moral, etc. Afin de diminuer les conséquences de ces impondérables désagréments, vous devrez effectuer des sacrifices afin de vous attirer les bonnes grâces des dieux. Là encore, il sera possible d'attribuer un général à cette activité, afin d'en augmenter l'efficacité. Le commerce, comme son nom l'indique, vous permettra d'échanger, d'acheter ou de vendre des matières premières. La diplomatie, en plus de se faire des alliés, permet de semer la zizanie dans les couples, en jouant des vertus de l'intox.
Ainsi, si vous sentez que vos voisins vous regardent bizarrement, vous pourrez envoyer des brebis galeuses afin de colporter de fausses informations.
Une fois la tension montée entre eux, il pourront se faire éventuellement la guerre. Diviser pour mieux régner, comme on dit. À l'inverse, si vous voulez la tranquillité, quelques dons en espèces sonnantes et trébuchantes devraient vous tenir à l'écart des embrouilles.

La fin d'Age of Kings ?

Le Destin du Dragon, en sa qualité de clone avéré, arrivera-t-il à détrôner Age of Kings dans le cœur des joueurs ? Difficile de le savoir à l'heure actuelle. Le fait est que sa ressemblance graphique avec ce dernier le rend particulièrement beau, et que les nouveautés de gameplay ne sont pas totalement absentes (par exemple, en mode multijoueur, il sera possible de jouer à plusieurs dans le même camp : l'un s'occupera de la gestion, l'autre des affaires militaires. Autre petite idée sympa, il est possible de mettre le jeu en pause à tout moment, afin de donner ses ordres calmement, sans précipitation). ■□□

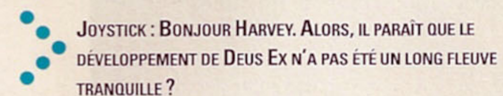
par Wanda

Quand on dit « Deus Ex », on pense «Warren Spector ». Mais derrière la star se cachent les travailleurs de l'ombre qui, jour après jour, ont façonné le chef-d'œuvre que l'on sait. En tant que concepteur principal, Harvey Smith a eu un rôle plus que majeur dans la création de Deus Ex. D'ailleurs, ça n'est pas un hasard s'il a été promu chef de projet sur Deus Ex 2.

Interview Harvey Smith

chef de projet de Deus Ex 2





Joystick : Bonjour Harvey. Alors, il paraît que le développement de Deus Ex n'a pas été un long fleuve tranquille ?

Harvey Smith : Notre équipe était composée de personnes qui avaient toutes des idées assez arrêtées sur ce qu'il convenait de faire. Deus Ex est né de la confrontation de toutes ces influences : celle de Warren Spector, celle de Looking Glass, la mienne, celle de Chris Norden (le programmeur principal, ndr), et d'une manière ou d'une autre, celle de chaque membre de l'équipe. Ce qui a rendu cette collaboration fructueuse, au final, c'est que nous étions tous d'accord sur un certain nombre de choses fondamentales. Warren n'a pas été obligé de nous imposer sa vision du jeu, car d'emblée, nous étions tous en phase avec lui. La vue subjective, par exemple, était un choix évident pour la plupart d'entre nous. Ça n'a pas empêché que des conflits de toutes sortes éclatent par la suite, mais cette base commune nous a permis d'aller assez loin dans l'innovation sans perdre en cohérence.

Tu as dû te battre pour faire valoir ton point de vue ?

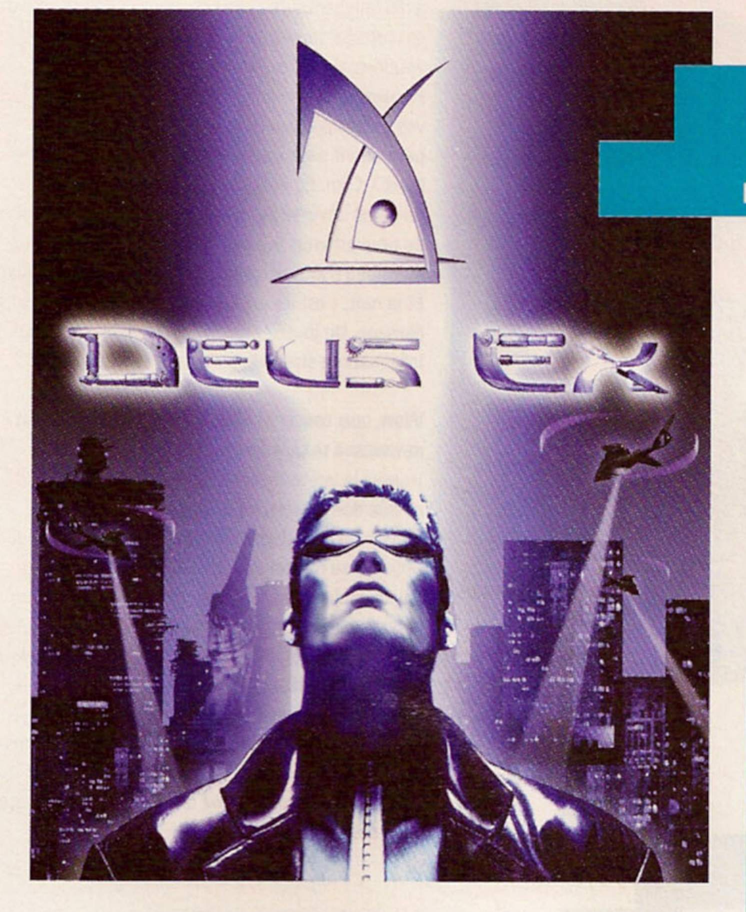
Oui. Un gros conflit a éclaté entre moi et un des plus anciens concepteurs à propos du rôle du joueur, qui a divisé l'équipe de conception en deux camps distincts : les uns voulaient mettre l'accent sur l'histoire, et rêvaient de scènes précalculées qui rythmeraient et guideraient l'aventure, tandis que les autres, dont j'étais, s'opposaient radicalement à ce que des choses arrivent au joueur sans que ce dernier l'ait décidé. Pour moi, il faut que le joueur ait en permanence le contrôle de la situation. Plus on restreint la liberté de choix du joueur, plus on s'éloigne de ce que doit être un jeu. C'est au joueur de décider quel type d'expérience il veut vivre. En tant que concepteurs de jeu, notre rôle est d'offrir au joueur un environnement suffisamment vaste pour qu'il puisse l'explorer à sa guise, et suffisamment riche pour qu'il ait envie d'y plonger.

D'où te viennent ces goûts ?

J'ai toujours aimé ce type de jeux. Tu te souviens de Dungeon Master, de Faster Than Light Games, à la fin des années 80 ? Il offrait déjà une balade en vue subjective, dans laquelle le joueur était libre d'explorer et de tester tout un tas de trucs. Visuellement, le jeu n'avait rien d'éblouissant, mais le plus important, c'est ce qu'il apportait au joueur. Une des différences fondamentales entre un film et une simulation immersive, comme Doug Church le rappelle souvent, c'est qu'un groupe de personnes peut regarder le même film, tandis que des personnes rassemblées autour de quelqu'un jouant à une simulation immersive, comme Thief par exemple, risquent de ne pas du tout accrocher à ce qui se passe sur l'écran. Il y a même de fortes chances qu'elles s'ennuient terriblement. Imaginez : le personnage dirigé par le joueur est assis contre un mur, dans l'obscurité, et ne bouge pas d'un pouce. Comment voulez-vous que les spectateurs s'intéressent au jeu ? Mais le joueur, lui, est à fond dans l'histoire : il attend le bon moment pour agir et il est tellement tendu, en attente du moindre signal, que n'importe quel bruit, même le plus anodin, est susceptible de le faire sursauter. C'était ce genre d'intensité dont je rêvais pour Deus Ex.

Tu as toujours été fidèle à ce qu'on pourrait appeler « l'école de pensée Looking Glass » ?

Oui, même si je ne suis pas entièrement d'accord avec le nom que tu lui donnes : Dungeon Master est sorti avant Ultima Underworld, et c'était déjà le même genre de jeu. Pour moi, ce sont donc les créateurs de Dungeon Master qui ont ouvert cette voie. Mais même si cette école de pensée avait démarré avant eux, comme ce sont les mecs de Looking Glass qui ont indéniablement relevé le flambeau avec le plus de succès et le plus de constance, alors peut-être qu'on peut leur accorder ce titre… Je ne sais pas. Enfin, ce qui est sûr, c'est que nous cherchons tous à faire des simulations immersives. C'est un concept qui se rapproche de celui de la réalité virtuelle : nous voulons que le joueur ait le sentiment d'être présent dans chaque endroit du jeu. Il nous faut donc faire en sorte que chaque endroit soit intéressant à explorer, plein de choses intéressantes à faire - ou à ne pas faire - et rempli de personnages et d'objets avec lesquels le joueur pourra interagir s'il le souhaite.



DEUS EX 2
Genre : Action / Rôle
Éditeur : Eidos Interactive Développeur : Ion Storm Austin
États-Unis Sortie prévue : 2002 Web : www.ionstorm.com

Tu sais ce que sont devenus les mecs de Dungeon Master ?

Je n'en ai aucune idée. Après Dungeon Master, ils ont fait Dungeon Master 2, puis un autre titre qui n'a pas du tout marché parce qu'ils n'avaient pas amélioré leur technologie. Il n'était pas très joli, alors personne n'y a fait attention. Mais sur le plan de la conception, mon dieu, ils étaient les meilleurs. D'ailleurs, on ne compte plus le nombre de jeux qui s'en sont inspiré, à la fin des années 80 et au début des années 90. Les séries des Eye of the Beholder, BloodWitch, Captive... Elles étaient toutes en vue subjective, comme Dungeon Master. Pareil pour le Lands of Lore de Westwood. Ensuite, il y a eu Doug Church, évidemment, qui a ajouté la 3D (avec Ultima Underworld, ndr) et qui a rendu l'expérience encore plus immersive, encore plus forte. Dans un jeu en vue subjective, rien que le fait de se déplacer dans une pièce exige un contrôle permanent de la part du joueur, contrairement à un jeu de type Diablo, où il suffit de cliquer une fois sur le sol pour que votre personnage se déplace.

La différence entre vue subjective et vue à la troisième personne est-elle vraiment importante ?

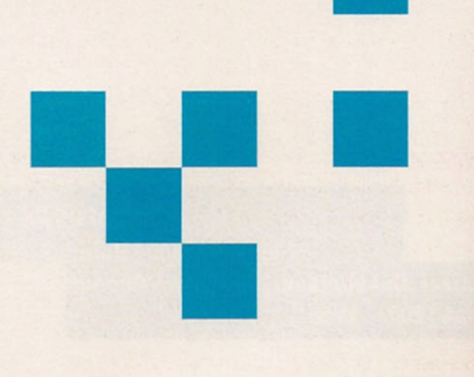
Je pense que ces deux vues répondent à des attentes différentes de la part des joueurs. Pour moi, ceux qui veulent explorer un monde nouveau joueront plutôt en vue subjective, alors que ceux qui accordent davantage d'importance à leur personnage choisiront plutôt la vue à la troisième personne. Ça change tout, non seulement pour le joueur, mais aussi pour nous, les concepteurs. Dans un jeu à la troisième personne, on voit bien notre personnage. Quand Lara Croft avance à quatre pattes, il n'a pas de doutes sur ce qu'elle fait. En vue subjective, en revanche, on ne voit pas notre corps, alors il faut trouver d'autres moyens pour informer le joueur de ce qui arrive à son personnage.
Bon, pour lui faire comprendre qu'il est en train de ramper, ça va encore : il suffit d'abaisser sa perspective. Mais comment lui faire comprendre qu'il a été touché ? Quand Lara Croft est touchée, on la voit vaciller. Mais dans Counter-Strike, on ne voit rien. Alors les concepteurs ont été obligés de trouver un autre moyen pour faire passer le message au joueur.

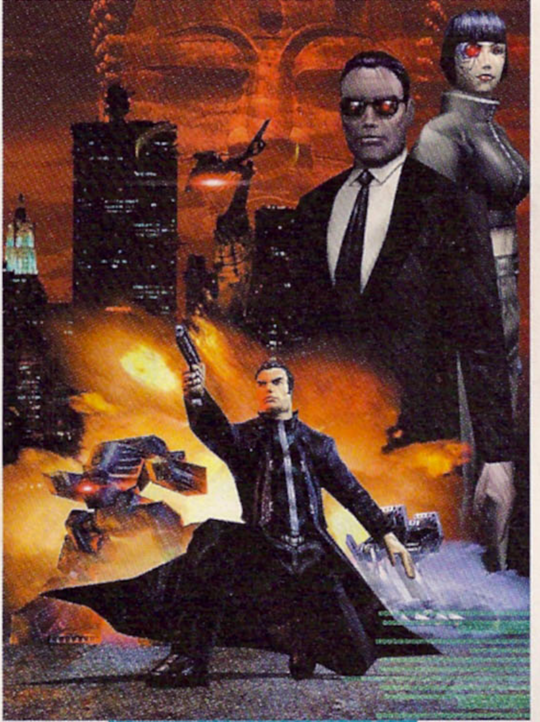
Est-ce une nouvelle école de jeux de rôle ?

Ce serait tentant de dire que les jeux en vue subjective sont plus innovants que les jeux à la troisième personne, mais ce serait faux. Mario 64, par exemple, est l'un des jeux les plus innovants qui existent, et il est en vue à la troisième personne. Et Dungeon Master est un jeu en vue subjective qui a déjà 13 ans. Quant à moi, je suis un rôliste de très longue date : j'ai joué pour la première fois à Dungeons & Dragons le jour de mon dixième anniversaire… il y a bientôt 24 ans. Et je continue avec les gars du bureau : on joue toutes les semaines à D&D 3e édition. Il n'y a pas plus vieille école ! Mais en ce qui concerne les jeux vidéo, la différence entre vieille et nouvelle école ne se situe pas là, selon moi. Ce que je considère comme vraiment innovant en termes de conception, c'est plutôt tout ce qui nous débarrasse des chiffres. À quoi bon inscrire noir sur blanc que tel personnage a atteint 17 en force ? Les ordinateurs nous offrent des moyens plus élégants pour informer le joueur de ce qu'il peut et ne peut pas faire.

Comment as-tu débuté dans cette industrie ?

J'ai commencé chez Origin en 1993, en tant que testeur. Quand je suis arrivé, je n'avais qu'une table pliante et même pas de PC : je testais la version 3DO de Wing Commander. Et puis, après quelques mois de bons et loyaux services, j'ai réussi à devenir testeur principal sur System Shock. Je me suis battu pour décrocher ce job. J'aurais fait n'importe quoi pour travailler avec ceux qui avaient fait Underworld ! Et c'est comme ça que j'ai fait la connaissance de Doug Church et de l'équipe de Looking Glass. Pendant 10 mois, j'ai eu régulièrement Doug au téléphone, et j'ai échangé des e-mails avec Rob Fermier, et Marc LeBlanc, et Tim Stellmach, et Art Min… et j'étais en contact quotidien avec





Warren Spector. C'était fantastique. J'ai tellement appris à leur contact ! Les idées que ces gars maniaient avec tellement d'aisance, la terminologie avec laquelle ils les exprimaient, tout ça était complètement nouveau pour moi. Personne à Origin ne parlait comme ça. À Origin, les gens faisaient des jeux parce qu'ils pensaient que ça serait « fun » ou « cool ». Chez Looking Glass, ils savaient exprimer ce qu'il voulaient faire, et pourquoi ils voulaient le faire. Et ils pouvaient en discuter pendant des heures. Et comme j'étais complètement en phase avec leur vision, cette expérience a vraiment été déterminante pour moi.

Tout le reste te donnait l'impression de revenir en arrière, c'est ça ?
Exactement. Juste après System Shock, j'ai travaillé avec Warren sur un autre jeu en vue subjective, Cybermage. C'est une expérience qui m'a profondément frustré, parce que je n'aimais pas ce jeu. Ce qui est drôle, c'est qu'il se passe lui aussi dans le futur, qu'il est lui aussi en vue subjective, qu'il a lui aussi des flingues, et des ennemis, et des trucs comme ça. Bref, à première vue, on pourrait croire qu'il s'agit du même genre de jeu. Mais non. L'expérience n'a rien à voir. En fait, ce jeu m'a permis de prendre conscience que les différences entre une simulation immersive et n'importe quel jeu d'action en vue subjective à la Doom ou à la Quake tenaient à très peu de choses. Et l'un d'eux pourra offrir un grand degré de liberté et d'implication, tandis que l'autre ne proposera qu'une succession d'épreuves.

Alors, tu as rejoint l'équipe de Looking Glass ?
Non. J'avais grimpé dans la hiérarchie chez Origin - j'étais producteur associé sur Cybermage - et j'ai ensuite eu l'occasion de lancer mon propre projet : un jeu de Stratégie Temps Réel (STR) appelé Technosaure, qui n'a hélas jamais vu le jour. Nous avons commencé à travailler sur Technosaure après la sortie de Dune II et Warcraft. Il y avait pas mal d'idées innovantes, que j'ai vu apparaître par la suite dans des jeux comme Total Annihilation ou Warzone 2100.

Hum, tu sais que tu viens de citer deux de mes STR favoris, là ? Tu peux t'expliquer un peu plus précisément, s'il te plaît ?
Eh bien une des grandes caractéristiques du concept de Technosaure était d'abord le système de châssis à partir desquels étaient construites toutes les unités du jeu. Les châssis étaient neutres, et les capacités de l'unité dépendaient des pouvoirs que vous achetiez pour rajouter dessus. Avec une même quantité de ressources, vous pouviez équiper cinq Vélociraptors en vision de nuit et armes avec silencieux, ou alors un gros T-Rex avec un lanceur de roquettes. Tout était entièrement customisable, et vous pouviez mener le genre de jeu que vous vouliez. La deuxième caractéristique de Technosaure, c'était la simulation environnementale : le jeu suivait le cycle du jour et de la nuit, et subissait des variations météorologiques, comme la pluie, le vent... Nous n'avons jamais réussi à faire fonctionner tout ça en même temps, hélas, et c'est pour ça que le projet a été tué, mais en théorie, si par exemple un joueur réussissait à déclencher un feu chez l'ennemi, la pluie pouvait se mettre à tomber, et le feu était stoppé. Nous voulions aussi développer l'aspect stratégique. Par exemple, nous n'affichions à l'écran que ce que vos unités pouvaient voir, avec un calcul permanent de toutes leurs lignes de vue, comme dans X-Com. En conséquence, si vous approchiez du camp adverse par un côté non gardé, personne ne pouvait vous repérer. Sauf que si vous passiez au milieu d'arbres, ça faisait s'envoler les oiseaux. Et la nuit, c'est les crickets qui se taisaient sur votre passage. Un joueur attentif pouvait donc tirer des informations stratégiques de son environnement.

Wow, quel concept ! Mais qu'est-ce qui t'avait fait renoncer à ta sacro-sainte vue subjective ?
Hormis la vue subjective, Technosaure avait tout ce que dont je rêvais pour un jeu : liberté d'expression et degré d'interaction avec le monde poussés au maximum. La raison pour laquelle j'avais abandonné la vue subjective pour faire un jeu de STR, c'est que le programmeur avec qui je m'étais lancé dans ce projet avait mis au point une technologie qui pouvait réaliser tout ça assez facilement. J'aimerais prendre un jour tous ces éléments environnementaux, et les intégrer à un jeu en vue subjective. Avoir un vrai temps, c'est-à-dire un temps qui, au-delà de la poudre aux yeux, ait un effet réel sur le gameplay. Par exemple que la pluie diffracte les rayons laser et que la portée des armes laser soit réellement diminuée sous la pluie.

Jusqu'à quel point est-il intéressant d'être réaliste, dans un jeu ?
C'est une bonne question. Un jeu de simulation, qui vous donne l'impression d'explorer un endroit qui existe, doit être le plus réaliste possible, pour que vous y croyiez le plus possible. Mais en même temps, pour que le jeu fonctionne, il faut abstraire un certain nombre de choses. Tiens, prends Thief par exemple. Dans la réalité, combien de degrés de lumière existe-t-il entre le jour et la nuit ? Une infinité, sans doute. Dans Thief, il y en a huit ou dix. Vous regardez votre gemme, et peu vous importe de connaître la densité exacte de l'ombre qui vous entoure. Ce qui compte, c'est que vous savez tout de suite si vous risquez d'être repéré ou pas. Dans ce cas, le fait de simplifier la réalité a permis d'accentuer l'aspect stratégique du jeu. En fait, tout dépend de la façon dont on informe le joueur. Si l'interface permet d'informer facilement le joueur de ce qui se passe, alors on peut enrichir le jeu d'un réalisme supplémentaire. En revanche, s'il n'y a pas moyen d'informer le joueur de manière simple, alors il vaut mieux éviter de rajouter un élément qui risque de l'embrouiller plus qu'autre chose et lui faire perdre le contrôle de la situation, ce qui est exactement l'opposé de ce que nous voulons.



Steve Powers a conçu ses premiers niveaux pour Ultima VII : Serpent Isle. Sur Deus Ex, il a notamment réalisé le niveau de Hong-Kong.



Il est donc assez difficile d'innover...
Il y a des choses qu'on ne voit pas ailleurs et qui sont pourtant incroyablement intuitives, comme par exemple la neige. Si vous entendez vos pas faire un son qui grince, vous saurez qu'il s'agit de vraie neige. Et vous ne serez pas étonné si ça glisse un peu. Car de tout temps, l'homme a appris à associer cette couleur et ce bruit avec un risque de glissade. C'est dans Ultima Underworld 2, je crois, qu'il y avait des parties verglacées, où le joueur perdait un peu le contrôle de son personnage. Ce genre de chose est facile à mettre en place, et peut permettre de varier de manière intéressante un gameplay.

Qu'as-tu fait après Technosaure ?
On m'avait proposé de travailler sur Ultima Online. L'équipe voulait bosser avec moi, et Richard Garriott m'avait assigné sur ce projet. Mais je n'étais pas très enthousiaste. Les choses avaient changé... Je ne travaillais plus avec Looking Glass, un de mes amis avait été licencié, et puis Warren venait de quitter la société. Je ne me sentais plus très bien chez Origin. Un autre de mes amis, Art Min, avait quitté Looking Glass pour aller en Californie. Il y avait créé une société avec Ned Lurner, un des fondateurs de Looking Glass, appelée Multitude. Et une nuit, à la fin d'une partie de Diablo, nos deux personnages se sont retrouvés dans la ville et nous avons discuté. Il devait être dans les 3 heures du matin. On avait passé toute la nuit à jouer avec des mecs de Looking Glass. Tous les autres avaient quitté la partie, et Art m'a parlé du jeu qu'ils étaient en train de concevoir : Fire Team. Il me racontait ce qu'ils avaient en tête, et je lui donnais mon avis. Et la conversation amicale s'est transformée en entretien d'embauche. Fire Team était un jeu de sport par équipes, avec un système de communication vocale entre membres de la même équipe. Ce n'était pas exactement mon genre de jeu, mais le projet avait l'air passionnant. Et c'est ainsi que j'ai mis de côté la plupart de mes ambitions artistiques au profit d'une fantastique expérience qui m'a appris beaucoup d'autres choses. Je suis donc venu en Californie et j'ai intégré l'équipe de Fire Team en tant que concepteur principal.

C'est un jeu dont on a très peu entendu parler, ça, non ?
En effet. Comme c'était un jeu multijoueur, nous avons décidé de le distribuer nous-mêmes via Internet. Mais ça n'a pas du tout marché, et nous en avons très peu vendu, ce qui est dommage car il était vraiment très fun à jouer. Tous ceux qui l'ont acheté l'ont beaucoup aimé. Enfin, le fait est que quand nous sommes passés en bêta, c'est-à-dire quand le jeu a été terminé et qu'il ne nous restait plus à peaufiner que les lobbies, les serveurs de chat, et des petites choses comme ça, Warren Spector m'a contacté en me disant qu'il voulait faire un jeu dans la veine de System Shock ; et comme il savait à quel point j'aimais ce genre de jeux... Et nous avons commencé à discuter. Il avait déjà l'univers en tête : fiction, espionnage, conspiration. Et j'ai commencé à m'emballer sur la façon de faire un jeu dans un monde réel. Parce que tu sais, un monde réel, ça rend les choses plus difficiles. En cas de problème avec des terroristes, par exemple, il suffit de trouver un téléphone et d'appeler la police. Donc la solution serait de ne pas mettre de téléphones dans le jeu ? Mais si on enlève tous les téléphones, les joueurs vont trouver ça étrange... Bref, on s'est mis à parler de plus en plus précisément du genre de jeu que Deus Ex pouvait devenir et c'est ainsi que je suis revenu à Austin pour devenir concepteur principal de Deus Ex. Et j'ai construit des maps, et j'ai mis au point des systèmes de jeu, et je me suis battu pour ce en quoi je croyais : l'immersion, la liberté d'expression du joueur, la tension, par opposition aux histoires pré-scriptées.

Quel a été le rôle de Warren ?
Warren a été l'âme de Deus Ex : c'est lui qui en a eu l'idée, et il a assumé les fonctions de chef de projet, de producteur, de patron de la boîte, de...

Mais comment expliques-tu les conflits au sein de l'équipe, alors ?
Une des caractéristiques de Warren, c'est qu'il est très ouvert aux apports des membres de son équipe. Et puis, les jeux sont devenus tellement complexes, de nos jours, que personne ne peut plus toucher à tout. Warren n'a construit aucun niveau, n'a créé aucun son, n'a dessiné aucun personnage, n'a écrit aucune ligne de code pour Deus Ex. C'est une chose d'avoir une vision, et c'est autre chose de la transformer en jeu. La confrontation avec la réalité de ces différentes tâches ouvre la porte à différentes façons d'interpréter le concept initial. Et le pire, c'est qu'il existe rarement une seule bonne réponse, car il n'y a pas qu'une seule façon de faire un bon jeu. Alors comme nous étions une équipe de passionnés, et que chacun avait à cœur de défendre sa vision des choses, il est logique que Deus Ex ait vu le jour dans un environnement assez conflictuel.



Quelles étaient les différentes visions ?
Grosso modo, notre équipe s'est divisée en trois groupes principaux : il y avait ceux qui voulaient faire un jeu à la Ultima, ceux qui voulaient faire un jeu à la Half-Life, et ceux qui voulaient faire un jeu à la System Shock.

Plus précisément... ?
Dans un jeu comme Ultima, il s'agit surtout de parler aux gens et de faire ce qu'ils nous demandent en suivant une intrigue très linéaire, et une partie du charme de ce type de jeu réside dans la richesse des détails de son monde. Par exemple, vous pouvez double-cliquer sur un four et faire du pain. Ou vous pouvez rester dehors pour voir le soleil se coucher. Ou plutôt pour voir le passage du jour à la nuit, parce qu'on ne voyait pas vraiment le soleil dans Ultima. Mais le temps passait et le monde vivait. Sauf que l'histoire était déjà entièrement écrite, et que le joueur n'était qu'un agent libre au sein de cette histoire. Alors que dans un jeu comme Half-Life, tout est centré sur l'action, et ce qui compte, c'est d'accéder au niveau suivant, selon un mécanisme psychologique de type épreuve / récompense.

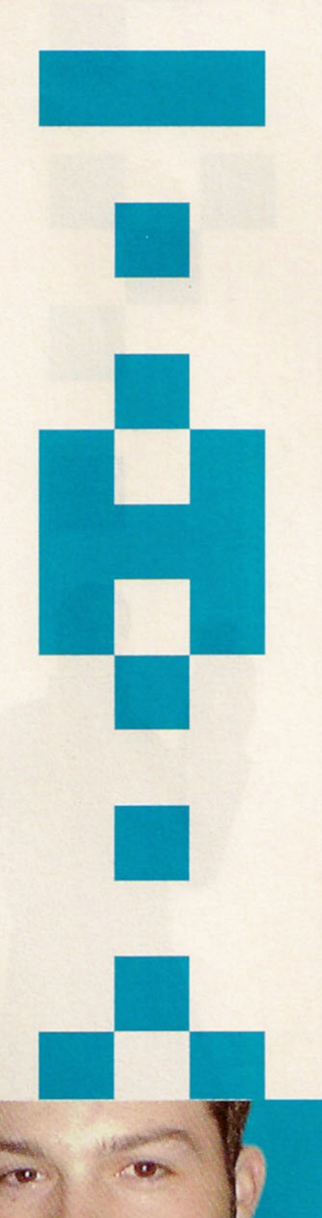
System Shock est un peu entre les deux...
Oui. Il y a une histoire, au sein de laquelle vous agissez en agent libre, et il y a aussi de l'action. Mais cette action repose davantage sur du suspense. Je n'ai jamais ressenti avec un Ultima la même tension qu'en jouant à System Shock. Quand on regarde quelqu'un qui joue à System Shock, on le voit parfois bouger devant son écran, comme s'il esquivait un projectile. Ça veut dire qu'il est connecté au jeu à un niveau très viscéral. Ce qu'il voit sur son écran est le monde dans lequel il vit. Le problème d'Ultima, c'est la distance qu'on a par rapport à notre personnage : on regarde l'avatar en train de vivre dans Britannia. Sur le plan émotionnel, la vue subjective implique davantage le joueur. Ce qui est également très important pour impliquer le joueur, c'est l'atmosphère. Des jeux comme System Shock, Thief ou Deus Ex ont réussi à créer des atmosphères très prenantes grâce à un gros travail sur les sons ambiants et les lumières. Dans un Ultima, une ville médiévale doit ressembler à une ville médiévale. Dans Thief, on doit avoir l'impression d'être dans une ville médiévale. C'est une différence énorme.

Deus Ex 1 n'était pas assez viscéral, à ton goût ?
Deus Ex était un compromis entre ces trois visions, je pense. Deus Ex 2 développera davantage tous les aspects touchant à l'immersion du joueur : moins de chiffres mais plus d'atmosphère, moins d'histoire mais plus de richesse. Même si vous aviez le choix de la manière, tout le monde devait plus ou moins faire la même chose, dans Deus Ex. Eh bien voilà une frontière que nous allons essayer de repousser dans Deus Ex 2. Et cette tendance sera d'autant plus nette que tous les gens qui ne voulaient pas aller dans cette direction sur Deus Ex 1 ne travaillent plus sur Deus Ex 2.

Vous avez perdu beaucoup de monde, à la fin de Deus Ex ?
Quand deux groupes de personnes ont des opinions radicalement opposées, au point d'obliger le chef de projet à trancher entre elles - car c'est ce que Warren a dû faire, au final - on finit par atteindre un moment où le jeu ne plaît plus du tout à l'un des groupes. Et tandis qu'une partie de l'équipe s'investit à fond, l'autre a de plus en plus l'impression de ne rien apporter au jeu. Il est logique que ces gens-là quittent la boîte à la fin du projet. C'est le prix à payer quand on réunit des personnes qui toutes possèdent une vision forte : la bataille est inéluctable. Et qui dit bataille, dit gagnant et perdant. C'est pour ça qu'il est très important de ne choisir que des gens qui seront d'accord dès le début sur ce qu'ils ont envie de faire. Ainsi, chacune de leurs idées aura davantage de chances d'aller dans le sens général du projet, ce qui sera satisfaisant pour tout le monde : le chef de projet se sentira soutenu, et eux se sentiront reconnus. Cela dit, je ne regrette rien de ce qui s'est passé sur Deus Ex. Et si c'était à refaire, je recommencerais à me battre exactement de la même manière. Même si ça devait s'achever par le départ de 90 % de l'équipe. Car si vous arrivez à créer un jeu qui a du succès et qui correspond à votre vision artistique, je pense que ça se justifie.

Le succès de Deus Ex, c'est un peu ton succès, non ?
C'est surtout le résultat de sept ans de travail, 7 ans à côtoyer des gens exceptionnels, intelligents et animés par une vraie vision artistique. Une des caractéristiques de cette industrie, c'est qu'elle n'est pas tendre avec les créatifs. On passe notre temps à essayer de se faire entendre. En tuant Technosaure, Origin m'a fait beaucoup de mal. Mais la frustration m'a aussi fait grandir. Et le succès de Deus Ex, c'est du bonheur pur. Enfin, j'ai la preuve que ce pour quoi je me suis battu pendant ces 7 années en valait la peine. Toutes les lettres de joueurs qu'on a reçues, disant que Deus Ex est le meilleur jeu auquel ils ont jamais joué, qu'ils en sont fous, à quel point le jeu les a touchés... Même si j'essaie de ne pas prendre ces déclarations pour argent comptant, j'avoue que ce sont des choses très importantes, pour un créateur. Et puis Warren qui m'a remercié à la fin du projet. Et puis mon équipe qui veut continuer à travailler avec moi. Tout ça fait que je suis vraiment heureux, c'est vrai.


Monte Martinez vient de la communauté des mod makers de Doom et Quake. Vandenberg et Area 51 sont les 2 niveaux qu'il a réalisés avec ses petites mimines.




Ricardo Bare est arrivé sur Deus Ex à mi-parcours. Ça faisait longtemps qu'il rêvait de travailler sur ce jeu, et à force de patience... Il a réalisé des petits bouts de missions de-ci, de-là.

Alors, que peux-tu nous dire sur Deux Ex 2 ?
Rien. Je n'ai pas encore le droit d'en parler.

Vous comptez acheter une technologie existante, comme pour Deus Ex 1 ?
Nous allons sans doute licencier un package, ou au moins plusieurs composants.

Allez-vous faire un effort particulier sur le plan de la simulation physique et de l'Intelligence Artificielle ?
Oui, surtout sur le plan de l'Intelligence Artificielle.

Certains joueurs ont regretté que, du fait qu'il y avait plusieurs chemins possibles dans Deus Ex, ils étaient parfois revenus à leur point de départ en explorant un autre passage. Qu'en penses-tu ?
Il est vrai que les joueurs essaient toujours de voir un maximum de choses. Je pense que les jeux ont entraîné les joueurs à avoir cette attitude compulsive, et qu'il est logique que certains en soient encore un peu prisonniers. Des jeux comme Baldur's Gate ou Command & Conquer, avec leurs maps noires qui se dégagent au fur et à mesure de votre progression, continuent à encourager ce phénomène. Une solution pour Deus Ex consisterait à fermer les chemins que le joueur n'a pas choisi, de façon à ce qu'il ne puisse plus y revenir par la suite. Mais je n'aime pas cette idée. Ça nous obligerait à faire des chemins trop distincts les uns des autres, et on perdrait en finesse. Je pense que la meilleure solution consiste à rendre notre monde encore plus crédible et plus riche, afin que les joueurs se rendent compte qu'il est impossible de tout faire, et qu'ils abandonnent petit à petit ce type de réflexes.

Comment allez-vous les convaincre que ça en vaut la peine ?
Je ne sais pas. Vivre une histoire qui m'est propre me paraît tellement plus puissant que de dérouler une histoire préexistante, toute sophistiquée qu'elle soit. Il me paraît évident que c'est quelque chose que les autres joueurs finiront par comprendre un jour, de la même manière que les gens qui n'ont jamais plongé profondément dans un jeu finiront par comprendre un jour ce qui plaît autant aux joueurs.

Le premier PC qui ne plante pas ?

18 pages pour tout savoir sur la



En vente chez votre marchand de journaux

C'est fou ce que l'homme est capable de faire pour se réchauffer lorsqu'il se retrouve au cœur d'un hiver. Tenez, par exemple, dans ce fabuleux monde que celui de Icewind Dale, la première chose à faire pour oublier le froid, c'est de se trouver une bonne grosse épée… Très grosse.
On peut dire ce qu'on veut à propos de Icewind Dale, concernant sa jouabilité ou l'intérêt de son gameplay, force est quand même de constater que dans ce jeu de rôle, il y a pas mal d'action. Et quand on dit « pas mal », cela tient du doux euphémisme. Certes, ce supplément de jeu de rôle appartenant à l'univers des Royaumes Oubliés a été quelque peu éclipsé par Baldur's Gate 2, sa sortie ayant été trop proche de celle de ce dernier, mais l'idée d'exploiter tout cet univers à la Conan le Barbare méritait quand même qu'on s'y attarde une seconde fois.



ICEWIND DALE HEART OF WINTER

GENRE
Jeu de rôle

ÉDITEUR
Virgin Interactive

DÉVELOPPEUR
Black Isle

SORTIE PRÉVUE
Mars 2001



C'est quand même plus mignon, la haute rez' : ça donne l'impression de se balader dans de vraies maisons de poupées.

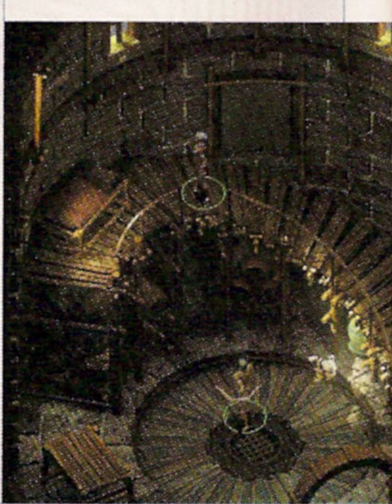
Seconde chance

Bon. Pour celles et ceux qui ont loupé le test de Icewind Dale sorti il y a quelques mois, il est temps de faire un petit récapitulatif. Icewind Dale n'a pas passionné la rédaction. Certes, faire une histoire parallèle à celle de Baldur's Gate, premier du nom, dans le monde glacé et sophistiqué du Nord des Royaumes Oubliés était très intéressant. Mais limiter un jeu de rôle à une bonne cinquantaine d'heures de lochages ininterrompus, le tout habillé par des gadgets aussi puissants que des épées magiques Kikouptou +25, ou encore des sorts Boule-de-feu-thermo-nucléaire, n'était pas d'un intérêt flagrant. De plus, plein d'autres défauts à la con, comme la gestion du temps de jeu, étaient suffisamment présents pour rendre un scénario, à la base riche, complètement bancal. Pour reprendre le côté gestion du temps de Icewind Dale, sachez qu'il m'a fallu quelque 3 700 jours de jeu pour en terminer la quête, soit approximativement dix ans. Tout cela faisant parti d'un passé douloureux, il fallait quand même modifier un peu la première mouture pour arriver à quelque chose de plus convenable dans l'add-on qui nous est proposé. Pour commencer, les temps de repos sont beaucoup plus courts (ici, on ne se repose plus quinze jours, mais quinze heures), et la gestion des équipements s'annonce un peu plus futée (il sera désormais impossible de se déplacer avec trois cents kilos de matériel dans les poches). D'autres améliorations techniques héritées de Baldur's Gate 2 viennent améliorer l'ensemble. Ainsi, il est désormais possible de scinder son groupe d'aventuriers pour passer d'une zone de jeu à une autre, plusieurs nouveaux sorts se pointent en même temps que de nouvelles animations, et, enfin, cerise sur le gâteau, le tout sera jouable en 800x600. Des résolutions graphiques supérieures sont prévues, mais, comme dans Baldur's Gate 2, il n'est pas garanti, selon le PC de l'utilisateur, que ça marche sans planter.



Un bon nombre de nouveaux effets visuels seront directement importés de Baldur's Gate II.







Question sorts, il y aura de la nouveauté. Ici, le sort de clerc : mur de lames... Va y avoir de l'Urgo dans l'air !

Ah, j'oubliais ! Cerise sur la cerise, toutes ces améliorations s'appliquent à Icewind Dale, le jeu de base, lors de l'installation de l'add-on. Cela donne donc la possibilité d'y rejouer dans une configuration bien plus intéressante que celle qui était proposée à la base.

Au milieu de l'hiver

On pourrait parler du concept de « suite ouverte » pour Heart of Winter. On peut très bien jouer cette campagne sans pour autant en avoir fait la première partie, mais dans le principe, son unité de temps nous plonge à la fin de la quête de Icewind Dale. En principe, on devrait pouvoir aisément importer des personnages déjà joués dans les différents Baldur's Gate existants, add-on compris. Cependant, cette campagne a beau être sans rapport direct avec Icewind Dale, il n'est pas dit que des intrigues s'articuleraient autour de cette dernière. Après tout, il y avait suffisamment de bordel dans le premier scénario pour engendrer une foule de conséquences dans les régions voisines. De plus, dès le début de Heart of Winter, il est vivement recommandé de commencer par jouer le scénario complet de Icewind Dale, ce qui permet non seulement de se remettre correctement dans le bain, mais surtout d'obtenir rapidement des personnages dignes de ce nom en matière de niveau, d'expérience et de matériel de destruction massive. On se retrouve donc propulsé dans une région où une dizaine de villages se font menacer par des tribus barbares qui ont la bonne idée de vouloir reprendre leur territoire après cinquante bonnes années d'absence. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, ça commence par une intrigue de simple mortel, pour finir par des conflits avec des demi-dieux, ou apparentés.

Boucherie Grosbill ?

Bon, on le savait déjà, Icewind Dale ne fait pas dans la dentelle. Or, si on nous avertit, dès le début de cet add-on, qu'il serait nécessaire d'avoir une fine équipe d'aventuriers expérimentés, ce n'est pas seulement pour faire joli. Heart of Winter s'annonce comme un add-on pur jus. Entendez par là que ces nouvelles aventures répondent à l'attente de tous ces joueurs qui rêvent de pouvoir s'exprimer à travers leurs personnages, et ce, bien qu'ils aient déjà terminé de main de maître plusieurs fois de suite les divers Baldur's Gate et Icewind Dale avec leurs héros préférés.
En gros, le genre de joueurs qui ont réussi à traîner leurs personnages jusqu'au niveau ouatmille, et qui rêvent de pouvoir encore s'en servir. Pour ceux qui espèrent commencer tranquilles une partie de Heart of Winter à partir du simple niveau 1, oubliez tout de suite cette idée.
Heart of Winter sera un jeu dur, très dur. Non seulement les combats risquent d'être âpres, mais en plus, il sera conseillé de ruser pour les éviter, et ce, quel que soit le niveau des personnages. Ainsi, cet add-on risque d'appliquer le vieil adage rôlistique : on trouve toujours plus puissant que soi.
On espère qu'à la différence du premier jeu, le scénario ne sera pas une bête succession de combats à éviter. Pour ça, le test nous le dira. En attendant, n'aurait-il pas été plus correct de diffuser sur le Net un patch permettant de jouer à Icewind Dale et à Baldur's Gate en haute résolution?

Pete Boule



On aura toujours droit à la très utile carte qui nous permet de nous situer dans le décor.





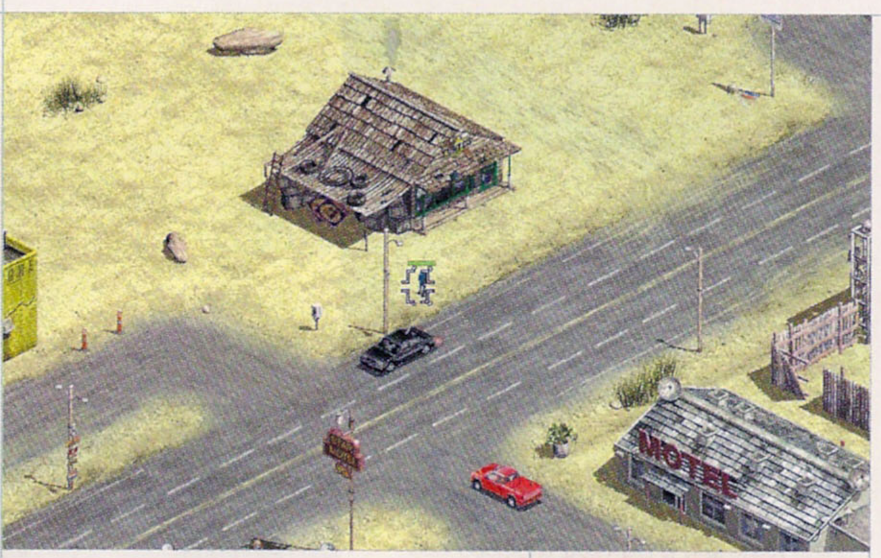
Contrairement au premier add-on de Baldur's Gate, il ne semble pas que le monde de Heart of Winter vienne directement se greffer sur celui de Ice Wind Dale.



J'ai toujours été très excité à l'idée de voler. Non non, n'allez pas imaginer des choses. Je ne parle pas d'Icare, mais d'Hermes. Entendez par là « dérober quelque chose à quelqu'un », ou encore « commettre un délit d'appropriation ». Mais bon. Je suis un garçon raisonnable, marié, deux enfants, et exerçant un boulot honnête. En plus, il a trop de personnes dans mon entourage qui sont soit flics, soit gendarmes, et si on ajoute à ça mon passé de vigile, me lancer dans des activité illégales serait beaucoup trop insupportable pour mon esprit mono-neuronal. Alors, que faire de mon excitation ? Histoire de pallier ces envies de soulager autrui d'un bien qui lui est propre, Virgin Interactive va nous mettre dans nos petites menottes Heist, un jeu d'action et d'aventure dans lequel le joueur doit passer le plus clair de son temps à voler et/ou organiser des casses. L'action se déroule aux États-Unis d'Amérique, pays bien connu pour le principe fondamental de la libre entreprise, ainsi que pour sa justice partiale, sommaire, expéditive et apparemment sans grand effet dissuasif. Pour le scénario, on se retrouvera dans la peau d'un individu mis en cabane pour cambriolage aggravé de plein de violence, et récemment libéré de ses obligations pénitentiaires suite à son évasion orchestrée par le Colonel, son nouvel employeur. Pour le principe, on aura à gérer une fine équipe de perceurs de coffres, chauffeurs, monte-en-l'air, et autres porte-flingues. On pourra en diriger jusqu'à cinq à la fois, et ils seront tous plus ou moins spécialisés dans leur domaine de prédilection. On aura donc droit à une bonne dizaine de missions différentes, qui devront toutes être méticuleusement préparées, et dans lesquelles le facteur « temps » aura une importance capitale, comme dans n'importe quel casse qui se respecte. Inutile de dire qu'il faudra aussi tenir compte du matériel, ainsi que de la gestion de toute la fine équipe qui constitue le gang.

Le tout sera vu de haut, en temps réel, dans des décors en perspective isométrique, qui ne sont pas sans nous rappeler ce qu'on a déjà pu voir dans des jeux comme Fallout. La bonne nouvelle, c'est que le ton du jeu risque d'être délibérément adulte, et pas loin d'être amoral (et non pas immoral : dans ce jeu, même les flics ont le droit de tirer sur les voleurs, et tirer sur des innocents compliquera les choses). Pour meilleur exemple, bien qu'il soit déconseillé de défourailler ses armes en plein centre ville devant deux cent cinquante personnes, il sera en revanche vivement recommandé de cambrioler les foyers desdites deux cent cinquante personnes pendant qu'elles font leurs courses. Au delà d'un simple simulateur de « vol », il sera préférable de voir en Heist un véritable jeu d'aventure, reprenant les univers des films de Peckimpah, comme « Guet Apens », avec des casses rocambolesques, de la poussière dans les gencives, le soleil juste au-dessus et New York dans l'horizon lointain.

Pete Boule



Question ambiance, ça rappellera tout ce que les films de Peckimpah ont pu faire de plus efficace sous le soleil ; c'est-à-dire des casses orchestrés de main de maître, chez les bouseux de la California du Sud profond.

GENRE
Simulateur de « vol »

EDITEUR
Virgin Interactive

DÉVELOPPEUR
Crimson

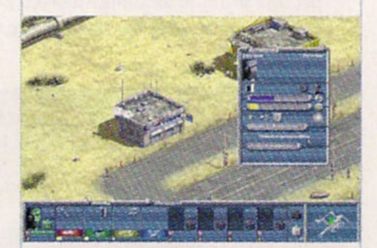
SORTIE PRÉVUE
Mars 2001

HEIST





Comme dans la vraie vie, faire des casses de nuit représentera certains avantages quant à la discrétion nécessaires pour réussir son coup.



Une interface très simple nous permettra de passer à l'action facilement.



Les phénomènes magiques joueront un rôle important. Après tout, n'oubliez pas que vous êtes aux trousses d'une sorcière, et qu'elle utilisera tous ses pouvoirs pour vous éliminer.

Les rares personnages présents vous aideront, en vous donnant des informations et des quêtes.





BLAIR WITCH VOLUME 3

GENRE
Aventure/Action

EDITEUR
Gathering of Developers

DÉVELOPPEUR
Terminal Reality

SORTIE PRÉVUE
Février 2001

Voici donc, comme prévu, le troisième volet de Blair Witch, toujours basé sur le moteur du jeu d'aventure Nocturne sorti il y a deux ans. Le temps n'a épargné personne : mes quelques rides supplémentaires semblent minimes, comparées à celles de l'engin. Celui-ci n'a subi aucun lifting qui aurait pu lui donner une nouvelle jeunesse. Les ondulations du manteau du héros paraissent ridicules en absence de vent et de mouvements, et les déplacements du chasseur de sorcière, Jonathan Prye, manquent singulièrement de naturel. Aucune correction majeure n'a été apportée, et on risque bien de retrouver, dans ce dernier opus, les désagréments des deux autres : maniabilité pas géniale et angle de vue fixe. Si, dans les précédents produits, plus tournés vers l'aventure que vers l'action, ils ne représentaient que quelques petites gênes, ici ils vont certainement peser plus lourd dans la balance car ce soft se veut plus bourrin, avec de nombreux ennemis et peu de puzzles. L'accent sera mis sur les combats avec des moyens inédits comme l'appel à la magie noire et l'utilisation de pouvoirs spirituels. Les qualités du moteur paraissent toujours aussi remarquables. Les jeux d'ombre s'annoncent angoissants au possible, peut être serviront-ils toujours aussi bien un scénario que l'on souhaite à la hauteur des précédents. Nous oublierons alors sans aucun doute les faiblesses techniques, pour nous livrer à une battue en règle des forces du Mal, dans le petit village de Blair et de ses environs.

Kika





L'armement se révèlera d'époque, avec pistolet et mousquet du XIXe siècle, auxquels s'ajouteront quelques pouvoirs magiques et bien entendu la croix essentielle à votre métier.







EVIL ISLANDS

GENRE
Jeu de rôle

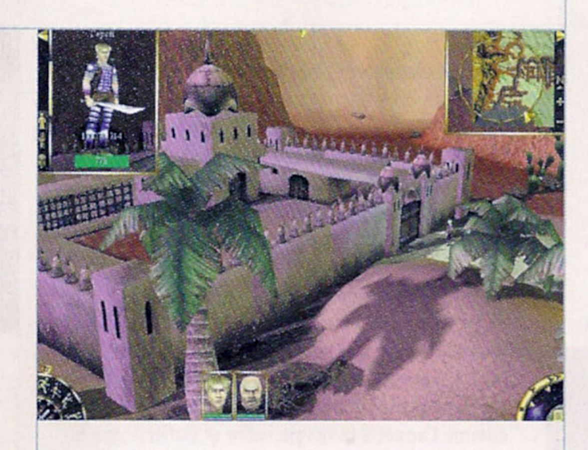
EDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Nival Interactive Russie

SORTIE PRÉVUE
Février 2001

On n'a pas vu grand-chose sortir de Russie depuis Tetris. Mais les temps changent, et le nombre de jeux vidéo made in ex-Russie disponibles sur le marché devrait exploser dans les années à venir, vu le nombre de projets en préparation. Aujourd'hui, c'est Nival Interactive, un studio de développement moscovite à qui nous devons déjà Rage of Mages, qui annonce l'arrivée, pour le mois prochain, de Evil Island. Wanda était déjà partie fureter sur la place Rouge il y a quelques mois, elle était d'ailleurs revenue avec plusieurs litres de vodka de contrebande dans son sac à dos et la conviction qu'il fallait surveiller de très près ce nouveau jeu de rôle 3D.
Dans Evil Islands, on incarnera Zak, un héros blond et un peu efféminé qui se réveille complètement amnésique sur une île, à côté d'un champ de ruines. Les quelques villageois qui peuplent ce morceau de terre le prennent immédiatement pour l'Élu, le Sauveur de leur peuple, et hop, c'est le coup d'envoi pour plus de 80 quêtes qui se dérouleront dans 3 mondes différents, tous d'inspiration heroic-fantasy. Ces quêtes consisteront en général à récupérer des objets ou à massacrer du gobelin, de l'orc, des ogres, des hommes-lézards... enfin bref, à buter toute la ménagerie classique. Au fur et à mesure de l'aventure, on pourra se trouver jusqu'à trois potes pour accompagner le personnage principal.
Selon la quête à accomplir, on choisira ainsi de partir au combat avec, par exemple, une grosse brute et sa hache en granit massif, un spécialiste du tir à l'arc, une magicienne, etc. Chaque personnage disposera bien sûr de ses propres caractéristiques (compétences, armes favorites, niveau de connaissance en magie...) qu'il sera possible d'améliorer grâce aux points d'expérience gagnés pour chaque combat ou quête résolue.
Au niveau du concept, vous le voyez, Evil Islands s'annonce particulièrement classique. Bien sûr, il y aura des nouveautés, notamment la possibilité de construire soi-même des armes, des armures ou des potions en achetant séparément les matières premières. Mais le vrai point fort de Evil Islands, par rapport à la concurrence, devrait être son moteur 3D. Les décors s'annoncent vraiment réussis, dans un style qui rappelle un peu les photos d'écran de Warcraft III et de Black and White.
Le niveau de détail devrait être particulièrement élevé : on pourra par exemple profiter de l'ombre portée des personnages, des arbres et des bâtiments, et celle-ci changera selon la position du soleil. Le cycle jour/nuit ainsi que diverses conditions météo (pluie, neige...) sont aussi prévus, histoire d'apporter de la variété aux paysages. Voilà voilà. Bon, je vous laisse, je dois finir mon thème de bureau sur la jeune chanteuse Alizée.

ackboo






MechWarrior 4 Vengeance
Aiken's Artifact
Tomb Raider sur les traces de Lara Croft
B-17 Flying Fortress The Mighty 8th
Baldur's Gate II Shadows of Amn
Blair Witch Volume I : Rustin Parr
Homeworld Cataclysm
Crimson Skies
Call to Power II
Dark Project II L'Age de Métal
Icewind Dale
Egypte II
Deus Ex
Diablo II
Times of Conflict
Dracula 2 (Le Dernier Sanctuaire)
Hitman
Escape from Monkey Island
Sacrifice
Sudden Strike
Elite Edition SWAT 3 Close Quarters Battle
Le Maître de l'Olympe Zeus
Arcatera La Confrérie des Ombres


JOUABLE EN
RÉSEAU
SUR
GOA
www.goa.com


FASA
CORPORATION